PC ZONE

NÚMERO 7 750 Ptas.

¡¡EXCLUSIVA!! SORTEAMOS 15 QUAKE

ACELERE SU PC
10 formas de potenciar su ordenador

APACHE LONGBOW AH64D
Jane´s vuelve a dar en la diana

El juego más esperado

Quake

5 horas de acceso directo a INTERNET y al sistema de juegos GAME CONECTION

PREVIEW interactiva de Quake

SI SU DISCO NO ESTÁ PREGUNTE A SU PROVEEDOR

NORMALITY
Gremlin lo ha conseguido. A la altura de Sam & Max

SPYCRAFT
Conviértase en un espía de butacón

AFTERLIFE
Lo que nos está preparando LucasArts

EURO 96: Actua 2
!Exclusiva! La primera toma de contacto





!Consiga un kit de control de vuelo THRUSMASTER!

¡SIN MALAS PALABRAS!

Después de recibir mil y una quejas sobre ese lenguaje "tan especial" que empleamos en PC-Zone, he decidido publicar la primera página, en la historia de nuestra revista, libre-de-palabrotas.

Trabajo me cuesta, es más, ¿de qué puedo hablar que no me exalte en exceso y caiga en la trampa? ...

Creo que lo mejor es optar por la fórmula tradicional y presentar las últimas novedades que hemos incluido en nuestra/vuestra revista.

Como veréis este número 7 centra mucho su atención en el deseado y esperado Quake. Tenemos muchas esperanzas puestas en esta pequeña y prometedora obra de arte digital, aunque entendemos perfectamente a todos los impacientes que han empezado a renegar de él.

Entendemos a iD, entendemos sus retrasos en pos de mejorar el producto, los continuos cambios de temática en el juego, etc., pero esperamos que iD nos entienda a nosotros el día en que la versión definitiva llegue a nuestras manos ...

Quake tiene que superar las expectativas que ha creado, no puede conformarse con ser el segundo de la lista, no puede dar concesiones a Hexen, Duke Nukem 3D, y compañía. Antes de nacer se ha convertido en el auténtico objeto de deseo para todo buen jugador, pero hay veces que las expectativas generan un exceso de ilusión que acaba por saturarnos y provocar un total vacío al comprobar el resultado final. Esperemos que esta vez no suceda así, con el único consuelo de que a cada momento falta menos para comprobarlo.

Dejando de lado el tema Quake, os anuncio que hemos llegado a un acuerdo con la empresa Intercom, para ofreceros cada mes un acceso de conexión a Internet de 5 horas con cada revista.

Continuando con nuestras apuestas particulares, esta es nuestra forma de intentar lanzar lo que fuera de nuestras fronteras ha desatado una auténtica locura: los juegos *On-Line*.

En este primer paso sólo emplearemos el *sistema Game Connection*, para poder jugar conectados contra cualquier otro rival que se encuentre en nuestro país. Dependiendo de vuestra aceptación, número de usuarios, etc., esta iniciativa puede ir aumentando hasta quién sabe dónde.

Espero encontraros en el *Game Connection* para hacer unas partidas, ¿Doom?, ¿Descent?, ¿Duke?, lo que queráis, no podréis ni conmigo ni con ninguno de los colaboradores de PC-Zone, vamos a patearos el culo ... ¡mierda!, había prometido no decir ni una jodida palabrota.



J.Lesán *Director ejecutivo*
e-mail: jlesan@lix.intercom.es

C:\>Directorio

PC ZONE

PC ZONE nº7 — **Julio 96**

Edita: Ediciones Zinco S.A.

Director edición inglesa	John Davidson
Director edición española	Juan Lesán
Director de arte	Jason Simons
Jefe de redacción	Aurora Campmany
Director de artículos	Chris Anderson
Subdirector	Jeremy Wells
Director de Disco	Pete Hawley
Equipo de producción	Deborah Opoczynska
Director de producción	Thea Marwad
Editor	Tim Ponting

Maquetación electrónica
Toni Pasies, Miguel Ángel Escobar, L. Guillén

Colaboradores
David McCormack, Charlie Brooker, Roberto Cama, Marcus Bullen, David McCannless, Duncan McDonald, Daniel Gómez, David Mathieson, Patrick McCarthy, Paul Presley, Gareth Ramsay, Paul Rigby.

Traductores
Víctor Alcazar, Siscu Belda, Jaume Planas

Dirección Editorial

Director Gerente	Alberto Torres
Director de Producción	Hans Ludwing Kötz
Director Ediciones Multimedia	Luis Riera

Publicidad
AS - Exclusivas y publicidad S.L.

Director	Ángel Somoza
Barcelona	Madrid
Joaquin Palanques	Antonio Gilabert
Torroella de Montgri, 7	Vereda de
Entlo. Dcha.	Ganapanes, 31
08027 Barcelona	28035 Madrid
Tel. (93) 274 04 60	Tel. (91) 386 22 47
Fax. (93) 311 91 54	Fax. (91)386 22 36

Foreing Rights	Hans Ludwing Kötz
Circulación y marqueting	Francisco Morales

Estampación CD — GEMA

Filmación y Fotomecánica — FEPSL. Laforja, 23. Barcelona

Suscripciones
Edidiones Zinco Multimedia
Avda. de Roma, 157 9º 08011 Barcelona
Tel. (93) 453 07 17 Fax. (93) 323 72 37

Redacción PC ZONE
C/ Conde Borrell, 208, 2º 4ª. 08029 Barcelona
Tel. (93) 451 51 11 Fax. 451 83 79

Impresión — Rotographik-Giesa Tel. 415 07 99

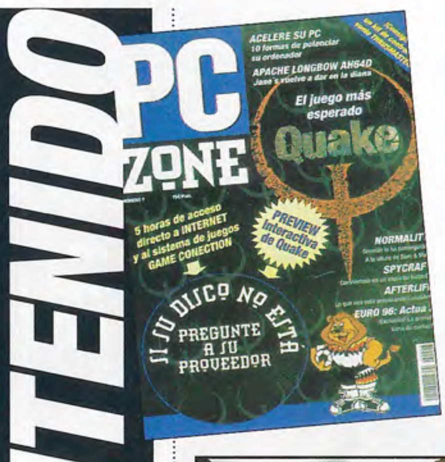
Depósito Legal: B-44.225/95
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis S.A. Avda. de Barcelona, 225 Molins de Rei, Barcelona
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 750 Ptas.
(incluye transporte)

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA	**DISTRIBUCIÓN MÉXICO**
CEDE, S.A.	Importador Exclusivo
Sud América 153	CADE: S.A. DE C.V.
1290 Buenos Aires	CASTILLA, nº 266
Tel. 301 24 64	Colonia Alamos
Fax. 302 85 06	03400 México D.F.
Distribución capital	Tel. 696 00 84
AYERBE Interior D.G.P.	Fax. 579 38 91

Se solicitará control OJD

CONTENIDO

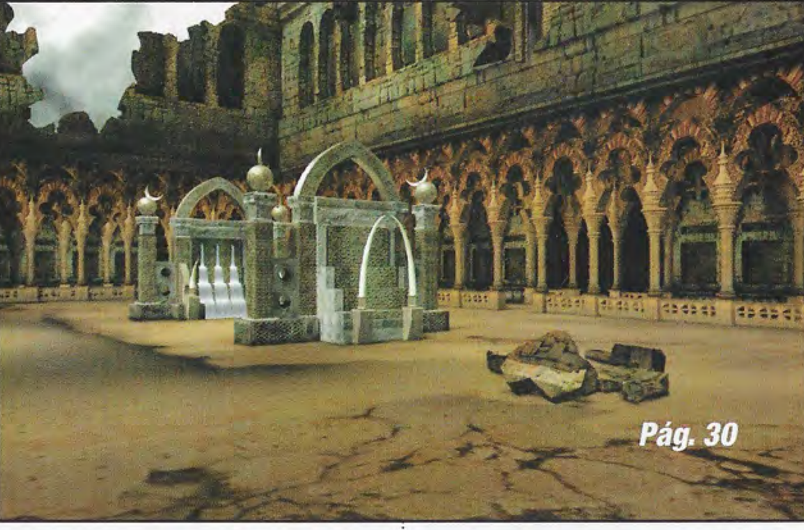


Quake

El juego más importante para PC... de todos. Observamos en profundidad la primera versión jugable del juego, y miramos al futuro para ver lo que incluirá el producto acabado.



Pág. 4



Pág. 30

EN PRODUCCIÓN

Afterlife 17
LucasArts nos sorprende con esta producción de un juego de estrategia sobrenatural ambientado en el infierno y el cielo. ¿Qué habrán tomado en la central de Lucas?

Scorched Planet 20
Un planeta árido, lleno de profundas gargantas y con fuegos cruzados que prometen diversión. Lo veremos.

Fable 21
El siguiente exceso en las aventuras apuntar y pulsar ya está empezando, y la nueva obra de Telstar, *Fable*, está entre las mejores.

Blam! Machinehead 22
Pues... es una chica con pechos enormes atada a la punta de un misil dirigido. Y es el nuevo tiroteo 3D de Core Design. ¿Algún problema?

The Pandora Directive 24
Por fin se ha desvelado el acceso a la continuación de *Under a Killing Moon*, con todo su material alienígena y con Roswell.

Actua Soccer Euro '96 26
Seguramente *Actua Soccer* es el mejor juego de fútbol de todos los tiempos... *PC Zone* echa una ojeada en exclusiva a esta continuación que hace gala de su licencia oficial de la Eurocopa '96.

Terra Nova 29
El destructor de robots 3D de Looking Glass Technologies está casi acabado... y en su justo momento.

Zork Nemesis 30
La continuación de *Return to Zork* que a su vez es el origen de toda la serie *Zork*. No sé si me explico.

Battlecruiser 3000 AD 32
Después de seis duros y difíciles años Derek Smart parece haberlo conseguido.



Juegos Dir.ectorio

Actua Soccer Euro '96	26
Afterlife	17
Apache Longbow	44
Battlecruiser 3000 AD	32
Blam! Machinehead	22
C&C: The Covert Operations	55
Earthsiege 2	56
Fable	21
Hard Line	62
Kingdom O'Magic	53
Normality	48
PGA European Tour	64
Scorched Planet	20
Spycraft	60
S.T.O.R.M.	58
Terra Nova	29
The Pandora Directive	24
Virtual Snooker	59
Zork Nemesis	30



Pág. 53

Pág. 64

Pag. 56

ANÁLISIS

Apache Longbow AH-64D 44
El último fruto de la productiva relación entre Jane's y Origin. Lo más novedoso en simulación de helicópteros.

Normality 48
La ambiciosa aventura apuntar y pulsar 3D de Gremlin demuestra que aún se pueden hacer chapuzas con los géneros y aparecer con algo nuevo.

Kingdom O'Magic 53
Más alegría apuntar y pulsar, pero esta vez con peluqueros estereotipadamente gays y mujeres con grandes tetas. Según parece, a veces es algo divertido.

C&C: The Covert Operations 55
¡Argh! Mola, mola... El disco de misiones para *Command & Conquer* ya está aquí, y son absolutamente difíciles.

Earthsiege 2 56
Earthsiege está ampliamente considerado como el mejor juego de robots, y ésta es una continuación con gráficos mejores, efectos de sonido mejores y montones de armas nuevas.

S.T.O.R.M. 58
Pues... mira, es como *Scramble*, pero con gráficos mucho más bonitos.

Virtual Snooker 59
Un año después de *Virtual Pool* nos llega el mismo juego, sólo que esta vez con bolas de snooker y montones de FMVs del "intensamente ocioso" Steve Davis. ¿Alguien quiere un vídeo completo de un *break 147*? ¿No?

Spycraft 60
Activision nos han sorprendido. Básicamente, es un "simulador de espía" con montones de FMVs, montones de puzzles y algunas de las funciones más originales que hemos visto desde hace mucho tiempo.

Hard Line 62
Acción, muchas secuencias FMV y tú como héroe ciudadano.

PGA European Tour 64
El mayor juego de golf en existencia se desyanquiza y se afina un poco. Otro clásico de EA Sports.

Un poco de todo 68
Análisis breves y sobre la marcha de otros juegos que hemos recibido este mes.





Pág. 22

A FONDO

Quake 35
La primera ojeada decente al juego más importante que haya agraciado nunca el PC.

10 formas de acelerar su PC 73
Os presentamos las mejores formas de hacer que ese perezoso PC se mueva un poco... y cuáles son más baratas.

HARDWARE

Easy Ball	78
Gravis GRIP	79
SoundBlaster AWE 32 PnP	80

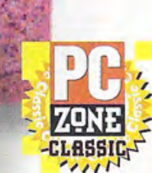
CONCURSO

Kit de control de vuelo de Thrusmaster	52
Quake	70

SECCIONES

Boletín	12
Cómic	77
Suscripciones	66
Trucos y Consejos	82
Guía de compras	88
Procesador de textos	94
El Púlpito Digital	97
Mr. Cursor	98





Pág. 48



C:/ DISCO DE PORTADA

CD-ROM

Para acceder a la plétora de demos jugables orgásmicas del CD de cubierta de *PC Zone*, cambia a tu unidad CD-ROM y teclea <PCZONE>. El menú es fácil de usar y basta con cliquear sobre la demo que quieras ejecutar con el botón izquierdo del ratón para que se lance su instalador automáticamente. Luego sigue las instrucciones en pantalla. Los usuarios de Windows 95 y Windows 3.* deberán seguir el mismo procedimiento, pero desde el prompt del DOS.

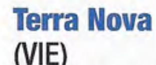
Para acceder a los programas y demos Windows, lanza el archivo <BROWSER.EXE> desde el Explorador de Windows o el Administrador de Programas, y haz doble clic el programa, utilidad o demo que quieras instalar o ejecutar.



DEMOS JUGABLES

QUAKE
(iD Software)

La beta del deatmatch no está disponible para su incorporación en nuestro disco de portada. Pero lo que si que os podemos ofrecer es una presentación interactiva en la que podréis apreciar el motor del juego en todo su esplendor. Tiene buena pinta, pero continuamos impacientes por ver el programa final. Seguro que vosotros también.



Terra Nova
(VIE)

Looking Glass Technologies causó un gran revuelo el año pasado con su *Flight Unlimited*. Ahora subirás hasta el cielo con esta acción 3D basada en misiones de Virgin. Esta demo totalmente jugable ofrece una buena idea de lo que será el juego final. Pensamos que es uno de los motores 3D más suave y con mejor aspecto en los que hemos puesto el ojo desde hace mucho. Su apariencia es similar a la de *Terminal Velocity*, pero con una rutina de generación de paisajes inmensamente superior. ¡Es un material impresionante!. Si tienes problemas con el juego, lee el archivo readme.txt del directorio de *Terra Nova*.

Controles: ratón, teclado
Especificaciones: 8Mb

Grand Prix Manager
(MicroProse)

Para celebrar la victoria de Damon Hill en el Gran Premio de Melbourne, mira a ver si puedes echar una mano a Herr Schumacher. Por fin MicroProse hace algo de justicia a la licencia de la FIA con esta demo jugable del primer juego de Gestión GP que alcanza el PC. Incluye todos los pilotos, coches, equipos, patrocinadores y circuitos actuales, y progresarás por las 16 carreras que forman la temporada buscando la victoria en el Campeonato Mundial de pilotos y marcas.

Controles: ratón
Especificaciones: 8Mb, Windows

Virtual Snooker
(Interplay)

¿Te acuerdas de *Virtual Pool*? Cojonudo, ¿no? Pues esta es la versión snooker, totalmente jugable y completamente adic-



tiva. Usa el ratón para posicionar el taco, y luego mantén apretada la "S" para "golpear" la bola. Este juego sigue teniendo uno de los sistemas más intuitivos con que nos hemos cruzado, y utiliza el mismo motor que *Virtual Pool*, pero con más bolas y... bueno, es snooker.

Controles: ratón
Especificaciones: 4Mb

Seek and Destroy
(Epic Megagames)

Este es el último juego shareware que nos llega de Epic Megagames, cuyo título parece compartir con el de una buena canción de Metallica, y en el que conducimos un tanque por un paisaje desolado por la guerra aniquilando todo lo que se nos cruce. Guíalo por todo el paisaje 3D totalmente rotativo con la ayuda del radar del fondo de la pantalla para hallar las bases enemigas, y una vez descubiertas, destrúyelas y huye rápidamente antes de que puedan pedir ayuda por radio. Esta es la versión shareware completa del juego, ¡no olvides registrarla en Epic!

Controles: teclado, joystick
Especificaciones: 4Mb

Kingdom O'Magic
(SCI)

¡Es iiiinmenso! Una de las aventuras arcade mayores y más bonita desde hace siglos, llena de animaciones 3D y personajes interactivos en los que colgarse. Encontrarás conversación total e interacción con los personajes en esta pirueta gráfica cómica en la que la heroína pechugona se enfrenta a bestias míticas raras y a las atenciones de guerreros errantes y taimados. ¡Uf!

Controles: ratón
Especificaciones: 8Mb, Windows

Strife
(Rogue Entertainment)

Rogue Entertainment ha echado mano del motor *Doom* y ha producido otra aventura en primera persona. Pero, ¡qué horror!, podrás hablar e interactuar con los personajes. Es tope: mata un tendero inocente de un puñetazo en la garganta con un guante de puntas, y luego lucharás con todos los guardias que aparecerán después de que suene la alarma. ¡O puedes ser un poco más insensato y jugarlo al estilo "aventura"! Teclea <SETUP> en el prompt del DOS para asignar la tarjeta de sonido y la configuración de teclado. Por omisión es la configuración de *Doom*.

Controles: teclado, ratón
Especificaciones: 8Mb, DOS

[Derecha] Salta y dispara en esta espléndida demo de *Terra Nova*.

[Abajo derecha] ¿La tierra de *Kingdom O'Magic* tiene poca gravedad, o es que todas llevan Wonderbras? Juega con la demo y lo sabrás.



100 % LIBRE DE VIRUS

El CD de portada ha sido verificado con la última versión y actualización del Antivirus Norton. En el directorio \NAW del mismo CD encontrará la última lista de definiciones para actualizar su copia de antivirus de SYMANTEC.

Allied General
(Mindscape)

Fans de los hexágonos y mentes estratégicas, ¡este es vuestro sueño hecho realidad! Esta demo jugable del paraíso hexagonal tiene uno de los mejores motores de juego de guerra que hayamos visto. Algo complicado para el jugador casual, pero vale la pena el tiempo y el esfuerzo una vez metido en él y habituado a sus sistemas de menús y estrategias. Con el ratón, simplemente cliquea las unidades que quieras mover o hacer entrar en combate, y cliquea las unidades enemigas que quieras atacar. Revive algunas batallas clásicas de la campaña africana de la SGM.

Controles: ratón
Especificaciones: 8Mb, Windows 95

Bud Tucker in Double Trouble
(Merit)

Rik Mayall añade su única mezcla de demencia y humor a esta aventura gráfica. Podrás conducir a Bud por todas sus escenas variadas con el ratón. Usa los iconos descriptivos simples en el fondo de la pantalla para realizar acciones e iniciar conversaciones y tal. ¡Diversión buena, sólida y completa!

Controles: ratón
Especificaciones: 8Mb

Thexder '95
(Sierra)

Si te gusta conducir pequeños individuos por niveles complicados recogiendo armas y disparando contra cosas, éste es para ti. Conduce a Thexder por todos los niveles de la demo recogiendo recargas y disparando contra malos.

Controles: teclado
Especificaciones: 8Mb, Windows 95

Doom 1.9
(iD Software)

Ya sabemos que la mayoría de vosotros tenéis Doom. Pero esta es la última versión shareware con la que podréis jugar en nuestro servicio on-line a través de Intercom

Esenciales

Lo sentimos, ¡el disco de este mes está lleno hasta los bordes, y hemos tenido que dejar las Esenciales! Nos vemos el mes que viene...



Entra en Internet con PC-Zone e Intercom

A partir de este mes y después de firmar un acuerdo con Intercom, en cada número de la revista ofreceremos 5 horas de acceso gratuito a Internet, y 5 horas de conexión a su sistema de juegos On-Line Game Connection.





ZONE

intercom





¿Qué es necesario para conectarse a Internet?

Veamos, tendréis que *agenciaros*:

Un PC (como siempre cuanto más rápido mejor, pero sobretodo necesitaréis que pueda trabajar con Windows de forma correcta).

Un módem (cualquiera sirve, siempre que vaya a 14.400 bauds como mínimo).

Una línea de teléfono (como la de casa. Sí, esa que mamá no nos deja tocar porque podemos estropear el teléfono o hacer subir mucho la factura).

El CD de PC-Zone con el software de conexión.



¿Cómo me conecto con Intercom?

Con el módem ya conectado a uno de los puertos serie del ordenador, deberéis instalar el software de acceso al sistema World Group, la BBS de Intercom en la que tendréis que daros de alta como un usuario nuevo. Después de instalar el software deberéis seleccionar nuestra vía de conexión:

Intercom a través del 902 —Para usuarios que no tengan nodo de Intercom en su provincia—.

Acceso a través de franquicia o Infovía —Para acceder a la BBS a través de Infovía o algún otro proveedor de Internet (por si ya disponéis de acceso a Internet y sólo queréis entrar en la BBS de Intercom)—.

Intercom directo a Barcelona - Para entrar en Intercom directamente con el nodo más cercano. Aunque por defecto está configurado para Barcelona, haciendo clic sobre el icono y seleccionando el menú File -> Properties, podréis modificar el número de teléfono de vuestro nodo, y cambiar el nombre de la conexión. En este mismo menú también podréis variar todos los parámetros relativos a vuestro módem: velocidad, marcación por tonos, modelo, etc. La primera vez que os conectéis, dejad marcada la casilla 'Log on as a new user' y entrad vuestro nombre de usuario y un password (recordad estos datos para la próxima vez que os conectéis).

La lista de nodos para la BBS son:

Alicante	(96) 513 09 08
Barcelona	(93) 580 18 06
Gerona	(972) 22 75 76
Las Palmas	(928) 27 89 98
Madrid	(91) 307 75 45
Sevilla	(95) 492 61 12
Zona del Maresme	(93) 757 90 40



Ya estoy conectado, ¿dónde está Internet?

Una vez que estéis dados de alta en la BBS de Intercom (World Group), deberéis dejar un mensaje al SYSOP, indicándole que os conectáis por la promoción de PC-Zone y que queréis las 5 horas de Internet y las 5 de Game Connection.

El mensaje deberá tener como tema: Promoción PC-Zone, y contener los datos relativos a vuestro nombre, apellidos, edad, dirección, localidad, provincia, código postal y teléfono de contacto. También os agradeceríamos que añadiéseis algo de información respecto a vuestro equipo: procesador, memoria, módem, etc. En un plazo de un par de días se os dará de alta en la BBS y en Internet.



En un par de dias ... ya me han dado de alta ..., ¿y ahora qué?

Una vez que el SYSOP (o amo del calabozo) os autorice a usar el sistema sólo deberéis instalar el soft de conexión a Internet que también encontraréis en el CD de portada.

Hay que configurar el tipo de módem, número de teléfono del nodo más cercano a vuestra casa, etc. Después de esto ya será el momento de entrar en Internet. En la carpeta Intercom de Windows 3.X, o en la barra de Inicio de Windows 95, división Intercom, encontraréis las herramientas necesarias para convertiros en auténticos Cybernautas.

5 ¿Cómo puedo jugar a Doom contra otros participantes?

Primero, e indispensable será necesario tener un rival. Normalmente a partir de las 23:00 horas (teléfono más barato) no es difícil encontrar gente para jugar partidas a través de Game Connection, pero es mucho mejor citarse con el contrincante a una hora concreta. Para esto la mejor herramienta es el correo electrónico del World Group, y si tenéis alguna duda al respecto sólo deberéis dejarle un mensaje a 'Ace' que es el moderador del Game Connection.

En el CD de portada hemos incluido la versión 1.9 shareware de Doom, así como el software necesario para su funcionamiento con el Game Connection.

En la BBS de Intercom, encontraréis una lista con todos los juegos que pueden jugarse con Game Connection, así como las versiones shareware para poder probarlas.

Ante cualquier duda podéis conectar con la centralita de Intercom en el:
902 20 30 60
Una vez que estéis conectados, enviadnos un correo explicándonos vuestros problemas, vicisitudes, etc. Queremos saber como os ha ido, si lo considerais interesante, que encontrais a faltar, etc.

También queremos recibir todas vuestras ideas, comentarios, paranoias, dibujos, cualquier cosa publicable (en PC-Zone casi todo lo es, aún no sufrimos por la censura).

La dirección de correo de la revista es:
pczone@lix.intercom.es

Electronic Entertainment Expo: E³

Tanta gente reunida con ganas de presentar novedades y más novedades no podía pasarnos por alto. Veamos que es lo más importante que hemos visto en este certamen.

(Abajo) Esperamos que iniciativas como las de Konami continuen en este tipo de ferias.



(Arriba) Z parece que está listo ... !!!

Durante los días 16, 17 y 18 de mayo tuvo lugar en el fantástico centro de convenciones de Los Angeles, el E³, también conocido como Electronic Entertainment Expo (nos gusta más lo de E³).

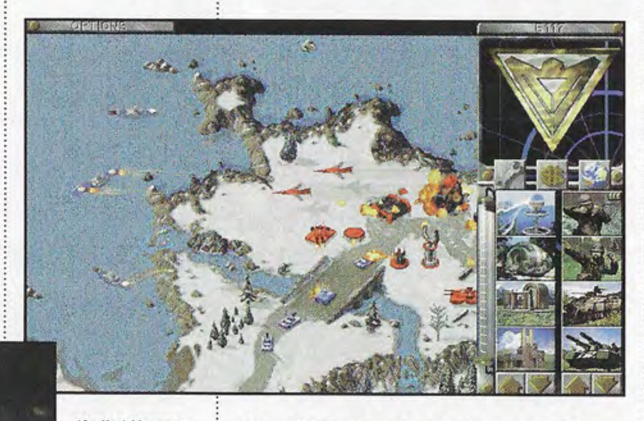
Han sido tres días de sorpresas constantes, y no sólo nos referimos a presentaciones de nuevos títulos, ya que el E³ es un auténtico show yanqui.

No fue difícil encontrar a los intérpretes de Star Trek Deep Space 9 promocionando la serie y todo lo relacionado con el ambiente trekkie, o a la Playmate del mes de abril posando junto a los asistentes en el estand de Konami (ver foto de la chica en cuestión). Esperamos que esta exitosa técnica publicitaria tenga continuidad en próximas ediciones

Siguiendo esta tónica podían encontrarse diversas actuaciones, como un recital de ópera en lengua klingon; la construcción del mayor ordenador del mundo (a base de piezas del Lego por supuesto); la presencia de multitud de superhéroes como Hulk firmando autógrafos; o quizás lo más importante, la mayoría de programadores y diseñadores de juegos con más renombre.

Finalmente, y sin intentención por nuestra parte de quitar importancia a la construcción de Lego, la chica de Playboy, los personajes de Deep Space 9, etc, encontramos algunas compañias que se prestaron a enseñarnos sus próximos lanzamientos.

Durante los últimos tiempos el juego que ha marcado la gran diferencia ha sido, sin lugar a dudas, Command & Conquer. Por esta razón nos desplazamos al estand de Virgin, buscando información sobre la segunda entrega de la saga, y lo que allí pudimos ver, nos dejó, ...



(Arriba) Veremos si aguantamos hasta octubre para tener *C&C: Red Alert* en nuestro CD-ROM.

(Izquierda) Más bichejos para Rayman 2.

C&C: Red Alert, es la superación del programa que más horas nos ha mantenido despiertos —a partir de octubre tendremos que estar preparados para afrontar las nuevas misiones—.

En esta entrega el jugador tendrá mayor control y poder sobre la estrategia y tácticas a utilizar, así como todo un nuevo arsenal de unidades y estructuras para afrontar cada reto. También se ha añadido el soporte para jugar a través de Internet con la versión Windows'95, y se comercializarán dos versiones del programa; una para DOS con modo VGA 320x200 y otra especial para Windows'95 con soporte Internet y resolución de 640x480.

Virgin también presentó Z, el juego que estará disponible a partir de agosto —nos parece un poco pronto, pero el tiempo dirá si nos equivocamos—.

Y hablando de fechas nos pusimos a hablar con Microprose, que parece ser ha dado como definitiva la del 28 de junio para el lanzamiento mundial del F1-GP2. Nosotros realizamos el análisis con una versión que creíamos definitiva, pero la remodelación que ha sufrido es tal, que nos hemos planteado efectuar un segundo análisis con el resultado final.

Nuestros vecinos franceses de Ubi Soft también presentaron un montón de novedades, aunque la gran mayoría estarán disponibles en un primer momento para consolas, y tan sólo más tarde saldrán para PC. Entre ellos destacar Rayman2, Street Racer o POD.

En los próximos meses continuaremos viendo lo que, realmente, ha dado de si este certamen que ha conseguido poner nuestros corazones a 100 por hora.

En Castellano
9.900 Pts.*



Inventa tu historia, elige tus actores, y rueda tu película.



Microsoft 3D Creador de Películas.

Convierte tu PC en unos estudios de cine en 3D.

¡Guau! **3D Creador de Películas** de **Microsoft** es un nuevo y fabuloso programa de creatividad que permite que cobren vida y movimiento los personajes que hayas imaginado en animación tridimensional. Podrás explorar la sala de proyección virtual donde puedes hacer las tomas y rodar las películas basadas en las historias que tú mismo has creado.



Luces... Cámara... ¡Acción!

El **Taller de Ideas** te ofrece montones de historias entretenidas y fantásticas. En el **Taller de Proyectos** harás, con la experta y joven Melanie, todos los proyectos fáciles y divertidos ayudándote con los trucos que ella conoce para que logres una sensacional película.

Este programa también te ofrece **Efectos de Sonido**. Podrás elegir entre variadísimos efectos sonoros para reforzar los movimientos de tus personajes. Podrás elegir entre 40 actores y vestirlos con el traje que más te guste para representar tus personajes.

Da vida a tus actores y condúcelos a través del escenario ayudándote del ratón. Podrás aproximarlo hasta conseguir un espectacular primerísimo plano, y después añadirás la música y los diálogos para que tus personajes cobren vida. Este programa está lleno de propuestas que te ayudarán a despertar tu imaginación. Además de Melanie, cuentas con el creativo Mac Zee, siempre dispuesto a echarte una mano para que termines tu película y puedas verla, al momento, con tu familia.



Elige tus actores.



Estos son algunos de los títulos que componen la Colección Microsoft Home, que transformará tu ordenador en una fuente dinámica de conocimientos y aventuras con una calidad técnica y visual garantizada por Microsoft. Su extensa variedad de títulos, disponibles en diskette y/o CD-ROM, la convierten en una extraordinaria fuente de interés para ti, así como para los demás miembros de tu familia.



CON LA FAMILIA DE CREATIVIDAD INFANTIL DE MICROSOFT HOME



Adquiéralo en:

BARCELONA. CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69
MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08. **MADRID. CDR:** (91) 577 45 43
CENTROS MAIL: (91) 380 28 22 - **COMPUTER CASH & CARRY:** (91) 411 51 13
EI SYSTEM: (91) 468 05 15 - **FNAC CALLAO:** (91) 595 61 05
MASTER MADRID: (91) 577 85 23 - **TBC:** (91) 562 10 02.
Y EN: CADENA BEEP: (977) 30 91 00 - **FAMILY SOFTWARE:** (91) 388 40 52
JUMP: (902) 23 95 94 - **KM TIENDAS:** (93) 412 76 37
LOGIC CONTROL: (900) 30 10 10 - **VOBIS:** (93) 419 18 86 **TIENDAS CRISOL.**
Y en todos los Centros Comerciales de **EL CORTE INGLES.**



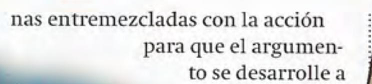
Fotocopia o corta esta página, y envíala junto con tus datos personales a Microsoft Ibérica, S.R.L. Apartado de Correos 855 F.D. 28080 Madrid. RECIBIRAS UN REGALO.



Command & Conquer: Alerta Roja

La continuación de seguramente uno de los mayores juegos de siempre ya es muy inminente. Bueno, en realidad está prevista para septiembre. *Command & Conquer: Red Alert* no es una continuación en el sentido estricto de la palabra, sino más bien su origen, ya que se ambienta *antes* de que «sucediera» el *Command & Conquer* original. ¿Por qué? Según parece, Westwood ha decidido regresar al principio de todo y contar la historia desde la toma del poder por parte de los infames NOD, y explicar el cómo y porqué el Tiberium pasó a ser tan importante.

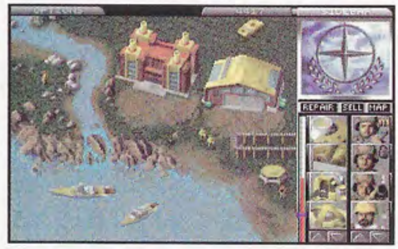
El cuento se narrará en la habitual forma de película en primer plano, y habrá montones de escenas de corte ultramolonas entremezcladas con la acción para que el argumento se desarrolle a una velocidad respetable de nudos. Y en cuanto a la acción, Westwood mantiene que además de venir con algunas misiones estupendamente complicadas (si ya has visto lo difíciles que son las misiones del disco *The Covert Operations* analizado en la página 55, ya sabrás que se trata de algo serio), también han afinado la IA y han resuelto un par de problemas menores, aunque increíblemente enojosos (aquellas cosechadoras estúpidas y cuentos dudosos de poner sacos de arena).



[Arriba derecha.] Podemos esperar más escenas de corte ágiles y otra *intro* en primer plano que nos harán pedir más.

[Izquierda.] Sin cambios reales en el estilo, al menos en cuanto a los gráficos del juego, pero tampoco es que esté mal.

[Abajo derecha.] Sin atisbos aún de un modo en alta resolución, pero Westwood asegura haber desarrollado una IA más precisa, y eliminado los fallos molestos que plagaban el juego original.



Gráficamente, se ve igual que el original. Todavía no se vislumbran atisbos de un modo de alta resolución, aunque si hacemos caso de los pantallazos que hemos obtenido, sigue viéndose atractivo, incluso sólido al estilo «ya sé que soy pequeño, pero ¿y todo lo que puedo hacer?». La música también parece estar a la misma altura que la del juego original y el nuevo disco de misiones (F.A.B), y presuntamente contiene montones de armas, personal y equipo destructor nuevos para ponerse hasta las botas, incluyendo submarinos.

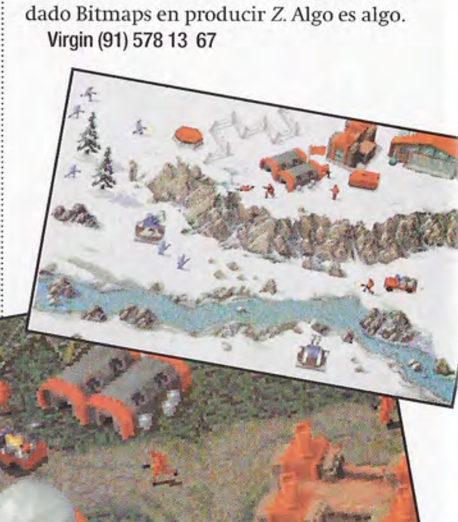
También se rumorea que Westwood ha estado desarrollando la vertiente multijuego en red del juego (que, si todavía no la has probado, es bastante tremenda), aunque no hay ningún pronunciamiento oficial.

Esperemos que salgan con algo más perfilado.

Con el *Z* de Bitmaps todavía durmiendo su sueño eterno mientras el equipo se mesa los cabellos intentando poner a punto el juego en red, es posible que Westwood dé el *golpe* de la década, y logre sacar un disco de misiones y una continuación en el mismo tiempo que ha tardado Bitmaps en producir *Z*. Algo es algo.

Virgin (91) 578 13 67







[Izquierda.] Por suerte será más fácil aparcar en *X-COM: The Apocalypse.*

[Más a la izquierda.] Además de un nuevo estilo gráfico exuberante, los jugadores podrán optar entre jugar *Apocalypse* en tiempo real, o bien a la vieja usanza basada en turnos. También soportará el multijuego en red.

X-COM: El Apocalipsis

MicroProse está trabajando duro en su tercera entrega, fenomenalmente adictiva, de la serie *X-COM.* El siguiente juego lo están diseñando Gollop Brothers, los autores de *UFO - Enemy Unknown.* Aquellos que estéis familiarizados con los dos primeros juegos recordaréis sus secciones estratégicas adictivas basadas en turnos. *Apocalypse* seguirá ofreciendo la opción de combatir contra el ordenador mediante turnos, pero también tendrá una nueva opción en tiempo real para que la acción sea más realista.

Hemos visto una primera presentación del juego y se ve soberbio, incluso en esta etapa de la producción. El «Geoscape» familiar ha desaparecido, y se ha sustituido por el «Cityscape» mucho mayor y mucho más detallado. El juego se ambienta en una ciudad llamada Megalopolis, en la que encontraremos la mayoría de personajes, como los cancilleres, jefes corporativos y líderes de bandas.

El jugador, como líder de X-COM, deberá controlar su relación con todas estas facciones, además de no perder de vista la amenaza alienígena. Los agentes X-COM del juego ahora son más competentes que antes, con nuevas capacidades para interrogar, ingeniar, conducir y pilotar, haciéndolos más eficaces en la lucha contra los alienígenas. Además de esta nueva función, seguramente la más importante, también añade la opción de red, con la que podrás competir con tus amigos en el dominio del mundo una vez completado el juego básico.

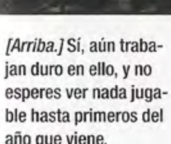
Esperamos visitar pronto los desarrolladores para ver más de cerca y con mayor profundidad cómo están llevando el juego, por lo que en breve tendrás una presentación completa.

Lands of Lore 2



Con RPGs decentes más escasos que los ánimos de los socios del Salamanca, a los fans de este género les encantará saber que Westwood sigue trabajando duro en la continuación de *Lands of Lore.* Virgin no puede decirnos por ahora mucho acerca del juego, pero la bola de cristal de **PC ZONE** muestra que seguramente será en SVGA, y que probablemente será mayor y mejor, y también más blanqueado, que su predecesor. Incluso apostaríamos dinero a que presentará hechizos, juego de rol y un sistema de desarrollo de personajes con el que se volverán cada vez mejores conforme vayan haciendo lo que tienen que hacer en el juego.

En todo caso, tiene que ser un avance masivo respecto al primer juego, si consideramos los siglos que lleva Westwood produciéndolo. Con suerte veremos un entorno de juego mucho más realista (¿quizás a lo *Ultima Underworld 96*?) y un motor IA mejorado. Seguiremos vigilándolo de cerca, ya que seguramente será uno de los lanzamientos más importantes del año, aunque Virgin ha expresado su temor de que la fecha de publicación se posponga hasta el año que viene. No obstante, mientras tanto, aquí van unos cuantos pantallazos para ir abriendo apetito (y que sospechamos que pertenecen a una *intro* prerrenderizada o algo parecido).



[Arriba.] Sí, aún trabajan duro en ello, y no esperes ver nada jugable hasta primeros del año que viene.



[Abajo.] Los RPGs nunca han tenido un aspecto tan bueno.



A punto

+++ *La fórmula para el éxito*
Con el *F1GP2* de MicroProse justo a punto de salir, otras tres casas editoras han hecho saber que están trabajando actualmente en sus propios juegos Fórmula Uno. En primer lugar hay *Pole Position: Formula 1 Team Manager* de Anco, una especie de simulador de gestión previsto para el mes que viene; luego está el juego conocido simplemente como *F1*, y podemos revelar que está siendo desarrollado tanto para la PSX como para el PC; y para acabar, hemos oído que Novalogic también está trabajando en un juego Fórmula Uno «top secret», aunque nadie confesará saber nada acerca de él. Como dijo alguien una vez: «Lo viste primero».

+++ *Archer Maclean regresa*
Virgin Interactive ha contratado al gurú de los juegos Archer Maclean para que trabaje en una serie completa de productos que está prevista que salga el próximo año. En esta ocasión Archer ha abandonado su enfoque de «equipo de un solo hombre», y está formando un nuevo equipo de desarrollo llamado Awesome Developments. Aunque seguramente en su Ferrari se sentará solo.



+++ *US Gold con Atlanta 96*
US Gold ha anunciado su licencia exclusiva a nivel mundial para los videojuegos y juegos de ordenador de los Juegos Olímpicos de Atlanta 96.

Por un lado, esta licencia brinda a la compañía la oportunidad de tomar parte en el más reñido torneo futbolístico que te puedas imaginar, entre treinta y dos equipos procedentes de todo el planeta, con *Olympic Soccer.* El juego estará disponible en España, de la mano de Electronics Arts, a partir de junio para PlayStation, Saturn, y CD-ROM para PC.

Además, US Gold también lanzará durante el mes de julio, en los mismos formatos que el anterior y con distribución en España de EA, *Olympic Games.* Este juego ofrece la más numerosa lista de modalidades deportivas que nunca haya tenido un juego: 100 metros, 400 metros, salto de longitud, triple salto, salto de altura, salto de pértiga, lanzamiento de martillo, lanzamiento de jabalina, lanzamiento de martillo, natación, tiro, arco, halterofilia y esgrima. Todo un desafío.



[Más a la izquierda.] Bryan Gunn hace una parada increíble.

[Izquierda.] Simon Milton, del Ipswich Town, muestra sus habilidades con el balón.

[Abajo.] La gente de Phoenix capturando el movimiento de Bryan Gunn mientras baila el can-can.

A punto

+++ *EA y McLaren*
EA no tiene ningún juego Fórmula Uno bajo producción (que sepamos), pero ha anunciado los detalles de una colaboración con el campeón de Le Mans 1995 McLaren. Está previsto que *McLaren at Le Mans* salga a finales de este año y permita a los jugadores ir tras la rueda de uno de los GTRs F1 McLaren exóticos que pueden alcanzar velocidades de hasta 300 Km/h. Además de presentar metraje FMV de la carrera del año pasado, el juego también cuenta con un modo arcade y otro simulación, con lo que los jugadores podrán participar en carreras totalmente simuladas de hasta veinticuatro horas (!). Para añadir más realismo, los productores han usado los modelos físicos actuales que calculan ángulos de deslizamiento, cargas de alerones, presiones de neumáticos y suspensiones, etcétera, mientras que los coches, circuito y objetos texturizados se han creado mediante Direct 3D de Microsoft, uno de los motores 3D más avanzados disponibles.
Tan pronto como podamos te ofreceremos un adelanto completo de *McLaren '96*.

+++ *Lucas Arts en 3D*
En la feria celebrada en Los Angeles del 16 al 18 de mayo, LucasArts presentó sus próximos lanzamientos para PC que combinan la tradición de calidad de sus juegos con la posibilidad de multijugador y juego en red. Tres son los títulos más destacados en formato PC CD-ROM, *Jedi Knight*, la secuela de *Dark Forces*; *Outlaws*, una aventura de acción al estilo spaguetti western; y *X-Wing vs. TIE Fighter*, el último simulador de combate de la saga Star Wars.
Además de estos, LucasArts también tiene previsto el lanzamiento de un juego para niños *Mortimer and the Riddles of the Medallion*, y su primera simulación de estrategia, *Afterlife*.

+++ *Ocean e Infogrames se unen*
Ocean International, con sede en Manchester, se ha unido al grupo francés Infogrames Entertaintment para crear la productora de software en títulos interactivos más grande de Europa.
Esta unión crea una editorial que se convertirá en la quinta más grande del mundo, con la cartera de publicaciones más amplia del mercado. El grupo recién unido pretende conseguir unos ingresos de más de 150 millones de dólares durante el año fiscal 1996/1997 y conseguir unir una de las comunidades de desarrollo más grandes del mundo, con más de quinientas personas.
Los productos de esta unión los distribuirá, en nuestro país, Arcadia.

Phoenix Soccer

Parece que en este momento todo dios y su madre estén trabajando en un juego de fútbol, y Mindscape no es ninguna excepción. El suyo es tan punta y nuevo que ni siquiera tiene nombre todavía, por lo que es llamado provisionalmente *Phoenix Soccer* por el equipo que lo está desarrollando.

De lo que sí están orgullosos, no obstante, es del impresionante hecho de que han logrado contar con el portero del Norwich City e internacional por Escocia, Brian Gunn y el centrocampista del Ipswich Town, Simon Milton para que colaboren en el asunto de la captura de movimiento que usará el juego. «Queremos que los jugadores de nuestro juego se muevan de la forma más realista posible, y por ello han venido dos profesionales importantes y se ha capturado su movimiento. Ello implica mucho trabajo extra, sin contar el coste de traer dos futbolistas profesionales con balones de plástico pegados a sus cuerpos y lanzándose al suelo, pero pensamos que valdrá la pena», afirmaba el director artístico de Phoenix. «Los sprites animados dibujados a mano como los de *FIFA* hoy se ven muy desfasados, y nosotros queremos que nuestro juego sea realmente punta.»

En lo que respecta al aspecto del juego y a la forma de jugarlo, Phoenix mantiene la cabeza fría y la boca cerrada. «Será una especie de mezcla de *Actua Soccer* y *FIFA*», revela el programador principal. «Lo que hemos probado hacer es tomar la velocidad y la presentación de *FIFA*, y mezclarlas con el detalle y la suavidad de los gráficos de *Actua*. Esperamos que el resultado sea que los jugadores se vean tan detallados como los de *Actua*, y se muevan tan rápido como los de *FIFA*.»

Vaya, que si todo va como está previsto, se moverán como Ginola y se parecerán a él, pero, ¿cómo será la acción?

«Por ahora estamos jugando con todos los estilos de juego y trabajando en la IA, la parte más difícil. A todos nos encantan los juegos de fútbol, y todos preferimos uno distinto. Yo soy un gran fan de *Actua*, los artistas siguen jugando con *Sensi*, y el resto de programadores sudan con *FIFA*, por lo que intentamos implementar todos los estilos y funciones de cada juego, y luego dejar que el jugador decida el suyo favorito, por ejemplo, si quieren que el balón se pegue a sus pies o vuele por toda la pantalla. Todo el mundo tiene sus ideas sobre cómo debe jugarse y verse un juego de fútbol, y en lo que estamos trabajando hará lo imposible para atraer a todo amante del balompié. Es una empresa ardua, pero estamos seguros de poder hacer algo especial.»



Está previsto que *Phoenix Soccer* salga a finales de este año.

EA se ha ido de pesca

Yendo con arrojo más lejos de lo que ninguna editorial de software (excepto Sierra) se ha atrevido a ir, Electronic Arts ha decidido publicar una simulación de pesca de los desarrolladores American Softworks Corporation.

Con el título curioso de TNN Outdoors Bass Tournament '96, presenta seis «lagos virtuales» SVGA de los EE.UU. (por lo que son bastante grandes) en los que los jugadores pueden capturar bocados tan exquisitos como róbalos, truchas y otras especies. Como puedes imaginarte, hay montones de cebos, carnazas, cañas y rodetes a escoger, dos lagos ocultos (?) y ayuda en línea del experto pescador americano Fish Fishbourne (es su nombre real, palabra; si no te lo crees, llama a los EE.UU.) que aparece de vez en cuando para ofrecerte consejos útiles sobre cómo asegurar la mayor captura del día. Después de escoger el aparejo, es hora de ponerse las botas y salir de la barca. Cuando hayas encontrado una zona adecuada, lanzas la caña y esperas a que piquen, estirando y recogiendo el hilo con el ratón para mantener la presa a la profundidad adecuada. Un asunto muy fácil, pensarás, pero lo complicado viene cuando pican y hay que empezar a recoger el hilo sin que se rompa, lo que implica el control preciso del arrastre y la tensión; algo muy delicado. Puede sonar un poco puñetero, pero después de un par de intentos, ya habrás mordido el anzuelo (es un decir).

No obstante, sin duda alguna la mejor atracción de TNN Outdoors Bass Tournament '96 es que debes pulular por todos los lagos en una minimotora buscando peces con los ultrasonidos de a bordo. Todavía no tiene la opción del esquí acuático, pero sí habrán condiciones climatológicas estacionales contra las que luchar y tres niveles de juego: Free Fishing, Junior Tournament y Senior Tournament.

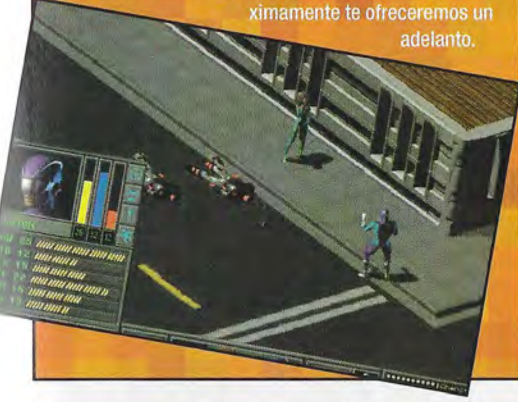


Superhéroes

Después de su éxito con *X-COM*, MicroProse está trabajando en un nuevo juego de estrategia basado en turnos, que sigue un formato similar, pero que tiene personajes fantásticos como protagonistas principales.

Superhéroes (título de trabajo) te ofrece un verdadero equipo de superhéroes para que los lances a la batalla contra las fuerzas de los Claw, los Tech Lords, y los Shadowyn. Te encontrarás con tropas de combate, ninjas, mutantes y archicriminales mientras luchas por descubrir dónde se encuentran los tres puestos de mando villanos. Los héroes que controlas en el juego desarrollarán habilidades especiales con las que podrán volar por el paisaje, teletransportarse y usar visión por rayos X.

Superhéroes está todavía en una primera etapa de desarrollo, por lo que todavía no se ha anunciado ninguna fecha de publicación en firme, aunque próximamente te ofreceremos un adelanto.



Estilo perruno para Windows

Mindscape se ha hecho con la sensación canina que ha estado barriendo los EE.UU., llamada *Dogz*.

Sólo con bajar la demo de la red, o acceder a ella vía un CD de portada, los usuarios PC podrán escoger entre cinco razas distintas de cachorros generados por ordenador y adoptar uno, hacérselo suyo. Con el tiempo, los cachorros crecerán y quizá se conviertan en papanatas Windows fuertes y grandes a los que podrás enseñar trucos y dejarlos para que vigilen el PC cuando no estés. No obstante, ten cuidado: si los alimentas demasiado, estarán tumbados y durmiendo todo el día, pero si no les prestas demasiada atención, se volverán huraños y antipáticos. Cada perro desarrolla su carácter, personalidad y aspecto, y se garantiza que su amistad será para toda la vida.

El producto completo lo distribuye Proein (91) 576 22 08 por 3.695 pesetas, aunque puedes conseguir la *demo* en el nodo Web de Mindscape. Parece que también viene de camino un disco *Catz*, en el que los gatos andarán por toda la pantalla ignorándote y destrozando todos tus muebles.



Mandos de vuelo en oferta

Spectra Video acaba de anunciar una nueva línea de mandos de vuelo llamada Flight Force, para aquellos que no estén tan locos como para gastarse miles de pesetas en el artefacto peso pesado Thrustmaster para jugar con sus dos simuladores de vuelo.

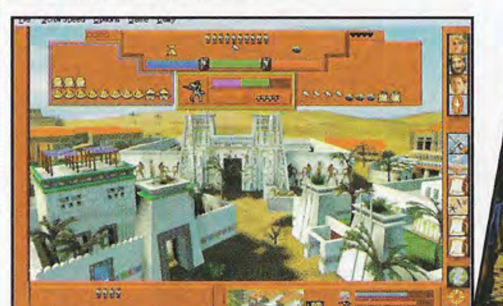
La serie estará formada por dos mandos de vuelo. El primero es el PC Flight Force Joystick, que presenta cuatro botones de autofuego «inteligentes» independientes, un control de válvula analógico, interruptores de vistas de cuatro vías, calibración «Mega Zoom» exclusiva y una base muy pesada para mayor estabilidad. El PC Flight Force Fire Control System se ha diseñado para ser usado en conjunción con el Flight Force Joystick, y presenta nueve botones programables (con respaldo de memoria), un control de válvula analógico de cuatro posiciones (desconectado, reserva, turbo y a todo gas), un multivisor, un indicador LED de estado y la misma calibración Mega Zoom exclusiva.

No esperes que estos mandos puedan competir con los más caros, pero por sólo unas 8.000 y 10.000 pesetas respectivamente, es una forma bastante más barata de conseguir controladores de simuladores de vuelo dedicados.

The Rise & Rule of Ancient Empires

Otro simulador de estrategia al estilo Civ hace su entrada en escena, en esta ocasión de Sierra. *The Rise & Rule of Ancient Empires* no es, sin embargo, otro asunto «navegar y colonizar» vulgar, ya que cubre cinco mil años y los jugadores pueden optar por jugar en uno de los seis grandes imperios históricos (Mesopotamia, Egipto, Grecia, Roma, etcétera). Cada «era» histórica presenta estilos arquitectónicos y constructivos de la época, y los jugadores pueden «ordenar y conquistar» el entorno que los rodea por las buenas o las malas, desarrollar su poder militar o forjar vínculos con sus vecinos comerciantes. A diferencia de muchos otros títulos de estrategia en los que el jugador debe emplear al menos treinta horas en el juego antes de llegar a su meollo, *Ancient Empires* se puede jugar en dos o cuatro horas, en función de la dificultad del escenario (y parece haber muchos). También soporta juego por módem o red a cuatro bandas, y hay una ayuda en línea y un tutorial para que el jugador entre en el juego con el mínimo de confusión.

Está previsto que *Ancient Empires*,de Sierra, y distribuido por Cocktel Educative (91) 381 68 24, sea compatible Windows.



A punto

+++ C&C en castellano

Command & Conquer ya está disponible en castellano. Y, además, Virgin ha anunciado que todos aquellos usuarios que adquirieron la versión inglesa de C & C tendrán la oportunidad de, enviando su CD en inglés (sin caja ni manuales) a Virgin, recibir contra reembolso el nuevo CD en versión española por sólo 1.100 ptas.

Además, ante el éxito conseguido por C & C, Virgin ha sacado a la venta el disco de misiones "Covert Operations", que contiene 15 nuevas misiones en solitario y 10 multijugador especialmente diseñadas para el juego. Asimismo, Virgin informa que a partir de septiembre estará disponible el disco extensión Red Alert.

+++ Más Worms

Worms: Reinforcements, de Team 17, elevará el famoso juego de estrategia a nuevas cotas con un juego monojugador basado en misiones completamente nuevo, como respuesta a las críticas de que el juego original era un poco aburrido en modo monojugador. El nuevo disco de misiones presenta seis nuevas pistas de audio, armas nuevas y toda clase de novedades que Team 17 cree que mejorará la experiencia monojugadora. *Reinforcements* ya debería estar en la calle cuando leas esto. Su precio será de 3.192 pesetas.

+++ Más Hexen

Los adictos a *Hexen* desesperados por otra dosis de su juego favorito se sentirán aliviados al saber que viene de camino un disco de misiones bastante completo para este juego.

Hexen: Deathkings of the Dark Citadel continúa la historia donde *Hexen* la dejó. Tras abrirte paso hasta el final del juego original, y hacerte con la codiciada Chaos Sphere, el nuevo juego empieza transportándote al reino de la muerte, en el que la esfera es inútil. La única forma de salir de este lugar es encontrar los Deathkings of the Dark Citadel y darles una buena patada. El juego presenta veinte niveles nuevos, así como niveles Deathmatch especiales adicionales, y todos ellos diseñados por Raven e Id.

Para más información, llama a GT Interactive en el (93) 424 17 03.



[Izquierda.] *Toobers: Surf & Destroy*, próximamente de la mano de Grolier.

Grolier prepara seis para el verano

El desarrollador francés Grolier prepara seis (sí, seis) juegos nuevos que saldrán durante los siguientes meses. El primero es *Banzai Bugs*, un simulador de vuelo muy original al estilo arcade que marcará diferencias. Los jugadores controlarán su propio insecto volador, que usarán para expulsar humanos antipáticos de sus hogares para poder vivir en paz. El juego presenta gráficos al estilo dibujos animados, una vista de «persecución» fija y una opción de multijuego en red.

Con un enfoque más serio, *Battle of the Ironclads* es una simulación de la Guerra Civil americana que recrea la batalla naval de 1862 entre los barcos acorazados «Virginia», de la Confederación, y «Monitor», de la Unión. Además de ofrecer la posibilidad de recrear y reproducir la batalla histórica, también hay muchos otros escenarios con los que jugar, así como la opción de un uno contra uno mediante módem o red.

Siguiendo con el tema estratégico, *Battleships of Stone* es un juego de estrategia medieval en primera persona en el que deberemos proteger nuestros castillos de los sinvergüenzas saqueadores que pretendan tomarlos. Tendremos que consultar con los arquitectos la mejor forma de preparar la defensa, así como mantener la tropa alimentada, equipada y entrenada. Este juego único cuenta con un motor 3D potente con el que nos pasearemos por el interior del castillo, y extractos FMV que añaden atmósfera y marcan el ritmo de las secuencias del asedio. Está previsto que *Battleships of Stone* salga en verano.

También previsto para finales de año tenemos el curioso título de *Toobers: Surf and Destroy*, que podríamos describirlo como un juego de aventuras/acción/puzzle 3D. Luego está *Engines of Change*, una aventura interactiva de «ciencia fantasía» basada en sucesos y lugares reales, desarrollada por Vortex. Y por último viene *The Perfect Assassin*, un RPG fantástico hecho con el molde de los cómics de ciencia ficción.

[Arriba.] *Banzai Bugs*: un simulador de vuelo al estilo arcade muy original que saldrá pronto.

Deadline

Deadline (no es que nos guste esta palabra) es un nuevo juego de estrategia de Millenium, no muy distinto al *Jagged Alliance* de SirTech (y publicado por Mindscape) con una dosis de *X-COM* y quizás una pizca de *Syndicate* en su justa medida.

La acción se ve desde un ángulo isométrico 3D, y los jugadores deberán dirigir su escuadra de tipos duros a través de misiones variadas, destruyendo montones de cosas y matando fulanos tipo terroristas desagradables. Como puedes imaginarte, hay muchos personajes a escoger (cada uno con sus virtudes y defectos) y la mar de misiones a completar. Por lo que parece, Millenium ha tardado siglos en desarrollar una IA (inteligencia artificial) tan inteligente que es capaz de aprender y anticiparse al siguiente movimiento del jugador. Ya veremos si esto no acaba en agua de borrajas cuando lo analicemos.





[Derecha.] Millenium estima que la IA de *Deadline* es tan avanzada que aprende nuestra forma de jugar y es capaz de anticipar el siguiente movimiento. Genial, ¿no?

Rally Fever

Team 17 está poniendo los toques finales a su nuevo juego de carreras, *World Rally Fever*.

Team 17 se ha concentrado exclusivamente en la pura acción arcade, por lo que no perderás tiempo preocupándote de cosas como configurar el coche antes de cada carrera. En *Rally Fever* simplemente saltarás dentro del bólido, pegarás el pie en el acelerador y desaparecerás en el horizonte.

Podrás pilotar tu máquina por 16 circuitos, con diez lugares a escoger, y soltar cajas en la carretera todo el tiempo para cabrear a tus oponentes. Las recargas vienen en la forma de turbo aceleradores, cápsulas de invencibilidad y varias armas. Entre los lugares por los que puedes conducir se encuentran la Inglaterra rural, el desierto de Nevada, los barrios bajos de Tokio y las montañas nevadas del Tíbet. *Rally Fever* ya debería estar en las tiendas cuando leas esto.

Para más información, llama a Arcadia, distribuidora en España de Team 17 en el (91) 561 01 97.



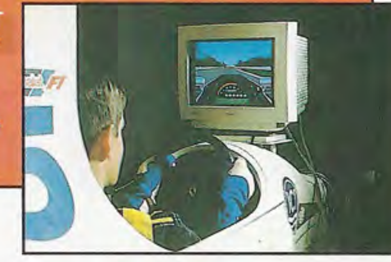


[Izquierda.] No es exactamente *Ridge Racer*, pero al menos tiene dieciséis circuitos distintos.

Las manos al volante

Interactive Racing Ltd. está a punto de revalorizar Thrustmaster en el sector de los accesorios de carreras PC con el lanzamiento de sus nuevos pedales y volante.

El kit GP500 Race Center consiste en un volante de carreras de 25 cm, palanca de cambios al estilo F1, una caja de pedales separada con funciones de aceleración y frenado, dos botones montados en el volante y un indicador LED multicolor de estado/cambio de marcha. Si estás loco, puedes comprar una unidad VMS (que por lo que parece te ofrecerá la sensación de velocidad), y un Turbo Blower (que... crea la ilusión de velocidad). Y si lo estás de remate, puedes comprar una carrocería de coche de carreras F1 y colocar todo el conjunto en su interior, ya que el Race Center se ha diseñado para que encaje en uno de estos «presuntos» coches. Si estás forrado y quieres la experiencia completa, también puedes comprar un *auténtico* coche Fórmula 1 por unos cuantos millones de pesetas y conducirlo por la cocina o los pasillos. El GP500 se vende a la cifra aproximada de 50.000 pesetas (más IVA), y es totalmente compatible con tus favoritos, como *F1GP2*, *IndyCar 2*, *Screamer*, *The Need for Speed*, *NASCAR*, etcétera. Para más detalles, ponte en contacto con Herederos de Nostromo, en el (91) 447 19 33.



[Izquierda.] Si te equivocas, hordas de demonios destruirán toda tu creación.

Afterlife

¿Hay vida después de la muerte? ¿Por qué son tan poco aficionadas las chicas a los juegos por ordenador? ¿Ganará España la Euro? Chris Anderson no responde ninguna de estas preguntas en este adelanto del nuevo juego de estrategia de LucasArts.

Tres pasos hacia el cielo

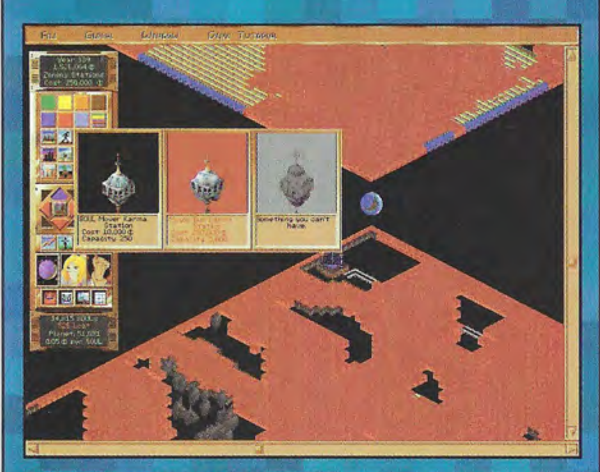
Seguramente la mejor forma de que sepas cómo se comporta *Afterlife* sea llevarte por las etapas iniciales del juego. Cuando empiezas por primera vez, está «helado». Hay tres cosas a hacer antes de arrancar el cronómetro.



1. Construir una puerta. No importa si empiezas en el Cielo o en el Infierno, porque en ambos casos necesitarás puertas. Es lógico, pocas almas tendrás si no pueden llegar hasta ti...



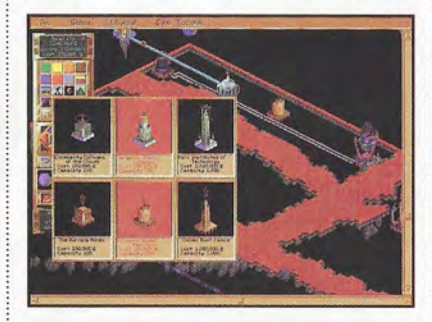
2. Definir y desarrollar zonas para los siete pecados capitales y sus virtudes opuestas. De ti depende colocar un alma en una zona buena o mala, en función de lo que hiciera en su vida anterior.



3. Construir estaciones de Karma. Si un alma cree en la reencarnación, tendrás que hacer que regrese a su mundo. Las estaciones de Karma se encargan de ello, siempre que estén conectadas a los portales correctos. Una vez hecho todo esto, ya estás a punto. Basta con arrancar el cronómetro y contemplar cómo el mundo se desarrolla (o se desmorona) ante tus ojos.

LucasArts parece haber desistido de producir otra aventura que compita con la famosa serie *Monkey Island*, y en lugar de ello ha dirigido su atención hacia el mundo de los títulos de estrategia. *Afterlife* es un juego de estrategia hecho con el molde de *Sim City*, *Transport Tycoon*, *Populous* y todos los otros juegos divinos que te ponen al frente de cientos de enanitos con la impresionante tarea de gestionar sus quehaceres diarios.

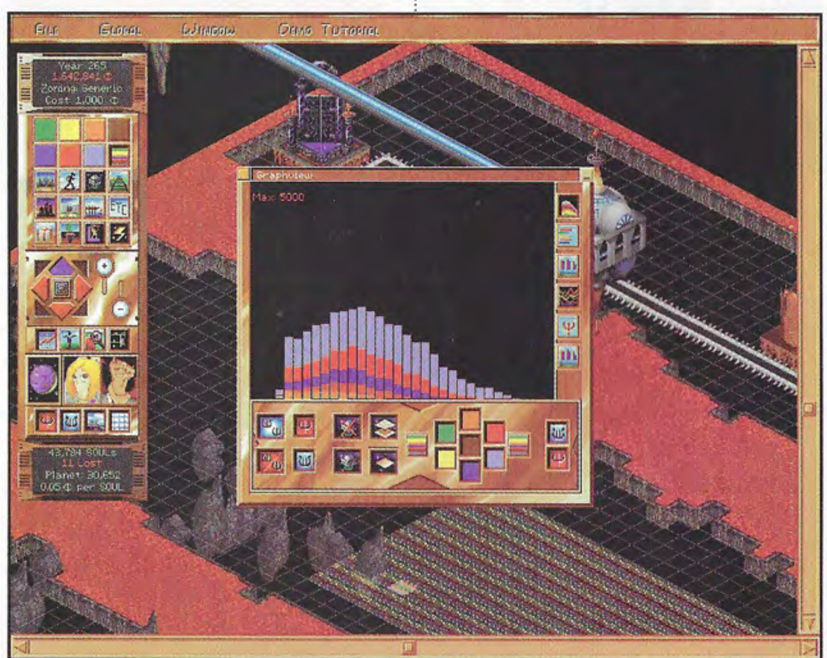
No obstante, *Afterlife* es algo más que distinto a los juegos anteriormente citados. Para empezar, no se ambienta en el «mundo real» que todos conocemos. Es un juego de estrategia atípico en el que decides si las almas perdidas de un mundo alienígena humanoide descansan en paz en el Cielo, se pudren en el Infierno, o bien regresan al mundo de los vivos. Suena raro, ¿no? ¡Pues lo es! Sus diseñadores decidieron que un juego con el mundo real como escenario que te pone a cargo de gente real (como en *Sim City*) no les ofrecía suficiente margen como para crear algo realmente original.



Información del producto

Productor: LucasArts
Distribuidor: Erbe
Tel: (91) 539 98 72
Formato: CD-ROM
Fecha de lanzamiento: sin confirmar

Como expresó Mike Stemmle, jefe del proyecto *Afterlife*: «*Afterlife* no está limitado a las reglas y presunciones incorpo- »



«

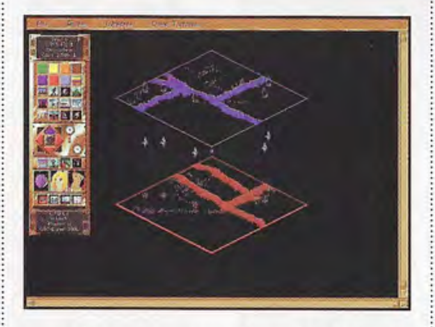
[Derecha.] Tiene su gracia, te moverás por el Infierno con el transporte de Londres.

radas de los simuladores basados en la realidad, porque, después de todo, nadie tiene realmente claro lo que viene después, ni yo tampoco. Es un enfoque del género exclusivo y no convencional, que es a la vez irreverente y sorprendentemente tonto.»

Después de ver largamente su *demo*, tengo que admitir que, en efecto, es irreverente, aunque debo haberme perdido algo porque en ningún momento me encontré con algo «sorprendentemente tonto». Quizás, exceptuando el tema «excéntrico» de *Afterlife*, el hecho de verme haciendo las mismas cosas que hacía cuando jugaba con *Sim City* y Cía., como construir carreteras, mirar gráficos llenos de estadísticas y construir viviendas para los habitantes. Puede que se deba a que nuestra *demo* no posee todas las funciones que incluirá la versión final, o no. Podré daros la respuesta cuando echemos una mirada al producto acabado. Sin embargo, en la *demo* había realmente suficientes cosas como para hacerme una buena idea de lo que ofrece el juego...

Salva nuestras almas

A pesar de ser un juego de estrategia razonablemente complejo, *Afterlife* es bastante fácil de coger. Empiezas en una pantalla de aspecto bastante sencillo que muestra los dominios del Cielo e Infierno, por ahora deshabitados. A medida que progresa el juego, las almas perdidas vendrán a verte, y tendrás que enviarlas a su lugar adecuado (al Cielo si han llevado una buena vida, al Infierno si han pecado, y al Limbo si quieres matarlas de aburrimiento). Si las almas creen en el Cielo, deberás llevarlas ahí y construir algún lugar para que puedan vivir en él; si creen en la reencarnación, habrá que encontrar alguna



forma de que regresen al mundo de los vivos. Si colocas satisfactoriamente las almas en su lugar adecuado, obtendrás «duros del Cielo», dinero que podrás utilizar para ampliar tus reinos y tener más espacio para alojar nuevas almas.

Si la cagas, tu reino divino puede sufrir un final trágico. Cuando esta situación se produce pueden ocurrir varias cosas: por ejemplo, puedes ver un bailarín disco destruyendo todas las edificaciones mientras baila, puedes ver el final «Hell Freezes Over» que provoca una catástrofe glacial que hunde el juego en un frío absoluto, o puedes encontrarte con el final «Heavens Nose»... que muestra una nariz gigantesca succionando todas tus creaciones.

Sin duda alguna, estas tonterías de secuencias finales son para añadir «excentricidad» a todo el juego, aunque tengo que admitir que para mí no lo logran. Sin embargo, *sí* hay ciertos elementos en *Afterlife* que me dan pie a creer que LucasArts tendrá éxito. Su tutorial en línea, por ejemplo, es una idea excelente: si lo lees paso a paso en quince minutos te haces la idea. También es bastante impresionante la posibilidad de seguir individualmente las almas mientras vagan por el Cielo y el Infierno.

Dejando sus excentricidades a un lado, parece que *Afterlife* puede ser un juego de estrategia entretenido y desafiante cuando esté acabado. Los gráficos no son gran cosa, pero a los estrategas veteranos no les importa una presentación abollada siempre y cuando la acción dé de sí. Próximamente te ofreceremos un análisis completo del juego.

[Fondo derecha.] Esto son «topias». Construye muchas para que las almas puedan vivir en ellas.

[Abajo.] Esta es la representación gráfica de un alma. Convincente, ¿no crees?



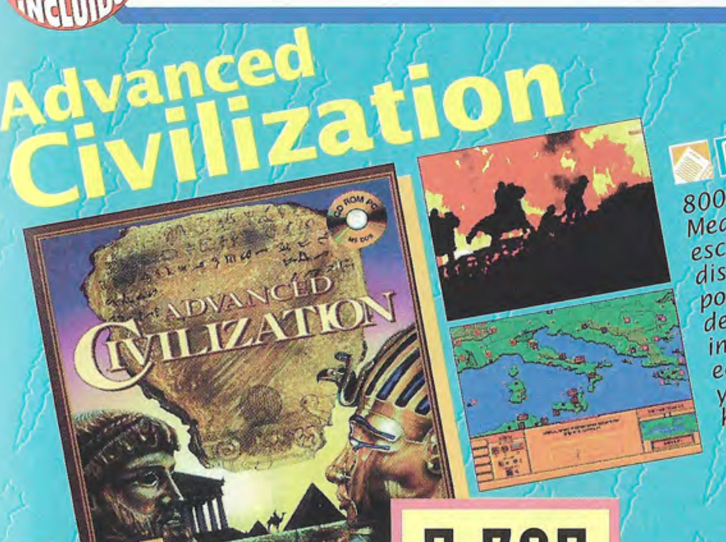


Pon en juego tus Mejores estrategias

PRECIOS IVA INCLUIDO

ven a tu CENTRO MAIL

Advanced Civilization



8000 años A.C. el Mediterráneo es el escenario donde distintas tribus pugnan por su desarrollo, antes del surgimiento del imperio romano. La economía, la tecnología y las conspiraciones humanas y naturales son los retos a los que tienes que enfrentarte, sin elementos de azar que dificulten o entorpezcan el desarrollo del juego.

5.795

486 8 Mb SVGA

Caesar II

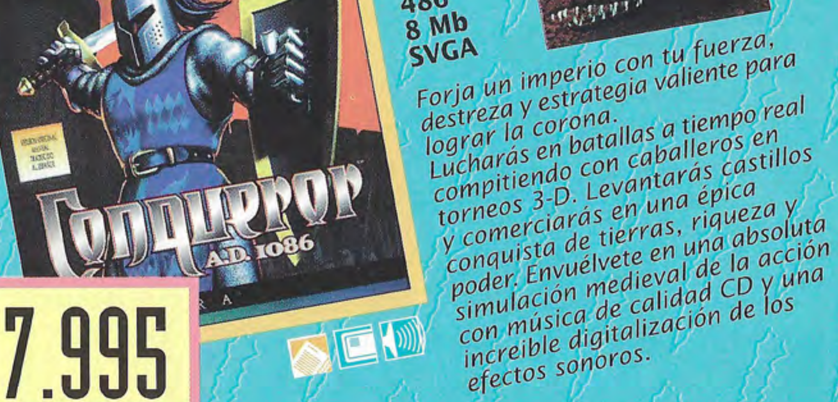


486 8 Mb SVGA

8.495

Roma te espera. Como gobernador de una provincia romana tienes en tu poder las bazas para llegar a ser la capital del imperio eligiendo sus edificios y estructura, desarrollando recursos, abriendo rutas de comercio y promoción y expandiendo, al fin, tus territorios. Un auténtico juego extendido con un interfaz sencillo y una completa banda sonora te esperan.

Conqueror





486 8 Mb SVGA

Forja un imperio con tu fuerza, destreza y estrategia valiente para lograr la corona. Lucharás en batallas a tiempo real compitiendo con caballeros en torneos 3-D. Levantarás castillos y comerciarás en una épica conquista de tierras, riqueza y poder. Envuélvete en una absoluta simulación medieval de la acción con música de calidad CD y una increíble digitalización de los efectos sonoros.

7.995

Pídelos en tu CENTRO MAIL

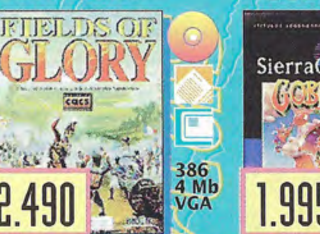
...o por teléfono

GASTOS DE ENVÍO POR AGENCIA EN LA PENÍNSULA 500 pta.

902 17 18 19

ofertas

ACCES OVER EUROPE



1.995 — 386 4 Mb VGA

FIELDS OF GLORY



2.490 — 386 4 Mb VGA

GOBLINS 3

1.995 — 386 1 Mb VGA

KING'S QUEST VI



386 4 Mb VGA — **1.995**

LOST IN TIME







386 1 Mb VGA — **1.995**

Álava		
Vitoria-Gasteiz	C/Manuel Iradier, 9	13 78 24
Alicante	C/ Padre Mariana, 24	514 39 98
Elche	C/ Cristobal Sanz, 29	546 79 59
Almería	Av. de La Estación, 28	26 06 43
Barcelona		
	C/ Pau Claris, 97	412 63 10
	C.C. Glories - Av. Diagonal, 280	486 00 64
	C/ Sants, 17	296 69 23
Badalona	Olof Palmer, s/n	465 62 76
Badalona	C/ Soledat, 12	464 46 97
Manresa	C/ Angel Guimera, 11	872 10 94
Burgos		
	C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7	22 27 17
	Av. Reyes Católicos, 18	24 05 47
Córdoba	María Cristina, 3	48 66 00
Girona	C/ Joan Regla, 6	22 47 29
Gran Canarias		
Las Palmas de G. C.	C/ Presidente Alvear, 3	23 46 51
Granada	C/ Martínez Campos, 11	26 69 54
Huesca	C/ Argensola, 2	23 04 04
Jaén	Pasaje Maza, 7	25 82 10
La Coruña	C/ Donantes de Sangre, 1	14 31 11
Stgo. de Compostela	C/ Rodríguez Carracido, 13	59 92 88
Madrid		
	C/ Montera, 32 2º	522 49 79
	Pº Santa María de la Cabeza, 1	527 82 25
Alcalá de Henares	C/ Mayor, 89	880 26 92
Alcobendas	C/ La Constitución, 15, Loc. 4	652 03 87
Móstoles	Av. de Portugal, 8	617 11 15
Málaga	C/ Almanse, 14	261 52 92
Fuengirola	Av. Jesús Santos Rein, 4	246 38 00
Mallorca		
Palma de Mallorca		
	C/ Pedro Dezcallar y Net, 11	72 00 71
	C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54	40 55 73
Navarra		
Pamplona	C/ Pintor Asarta, 7	27 18 06
Salamanca	C/ Toro, 84	26 16 81
Segovia	C.C. Almuzara, 2ª Pl. Local 4 - C/ Real	43 67 50
Sevilla	C.C. Los Arcos-Av. Andalucía	467 52 23
Valencia		
	C/ Pintor Benedito, 5	380 42 37
	C.C. El Saler local 32, A - El Saler, 16	333 96 19
Valladolid	C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56	22 18 28
Pontevedra		
Vigo	Pza. de la Princesa, 3	22 09 39
Vizcaya		
Bilbao	Pza. Arrikibar, 4	410 34 73
Zaragoza		
	Pº Independencia, 24-26, Local 100	21 82 71
	C/ Antonio Sangenis, 6	53 61 56
PORTUGAL	**Villa Nova de Gaia**	
Av. Dos Descobrimento, 549, Loja 237		372 04 40
ARGENTINA	**Buenos Aires**	
San José, 525		371 13 16

Precios válidos –salvo error tipográfico– hasta el 31/07/96 o fin de existencias

MANUALES VOCES PANTALLA MANUAL VOCES PANTALLA

Scorched Planet

Es evidente que un juego que se llama Planeta Quemado, tiene que oler mal. No podéis imaginar lo mucho que frunció el ceño Daniel Gómez cuando se lo adjudicamos. Una beta misteriosa sin instrucciones ni ayuda. Una prueba de fuego...





(Arriba) Planeta árido repleto de profundas simas.

(Abajo) ¿Folletín intergaláctico?.

Bueno, bueno, esto es como aquello del "veo veo, que ves, una cosita y ¿que cosita es?". En un principio la cosa está clara, un CD Gold misterioso con un nuevo programa de acción arcade, pero, ahí está lo bueno, viene equipado con todos los lujosos extras que son de obligada inclusión a estas alturas: gráficos 3D, 360º de movilidad (bolsas de mareo no incluídas) y la siempre excitante opción de conectarse con ocho sujetos a través de una red, o bien de tú a tú por módem. El juego está ambientado ean un planeta árido y lleno de profundas gargantas, lo que permite vertiginosos viajes, estilo el Gran Khan de Port Aventura.

A tan prometedores reclamos hemos de añadir la inclusión de sonido direccional para una mayor inmersión en el asunto, así como efectos especiales como niebla y sombreado para todos los objetos. Verdaderamente, no es el juego más original que hemos visto en mucho tiempo, ya que reúne elementos de *Descent 2* y *Magic Carpet*, combinados en una trama futurista de planetas en guerra. Como siempre, los humanos se llevan la peor parte, y están siendo acorralados en un planeta que ostenta el dudoso honor de ser la última colonia humana. En esta ocasión, los enemigos se llaman Voraxian (mm, buen nombre para malos de arcade espacial, porque ese nombre contiene una V y una X, letras indispensables para mearse de miedo con tan terribles seres). Como siempre, la responsabilidad de salvar la raza humana es nuestra. Un día de estos me voy a cansar, y voy a dejar que los malos ganen, a ver si tienen más imaginación a la hora de inventarse historietas.

A parte de tener un nombre como es debido, estos Voraxian son bastante originales: saliéndose de la farragosa estela de engendros mecánicos tan de moda últimamente, los malos de *Scorched Planet* van desde *arañoides* (nuevo término), lagartos mutantes y una especie de pterodáctilo, a tanques planetarios y otras aeronaves más convencionales que aparecen en los niveles superiores. Por supuesto, toda esta historia viene envuelta en el correspondiente folletín intergaláctico. Una buena excusa para deleitarnos/aburrirnos (elige según tus gustos), con correctos vídeos de nuestros compañeros gritando como histéricos, acojonados por que estamos siendo atacados, etc.

Información del producto

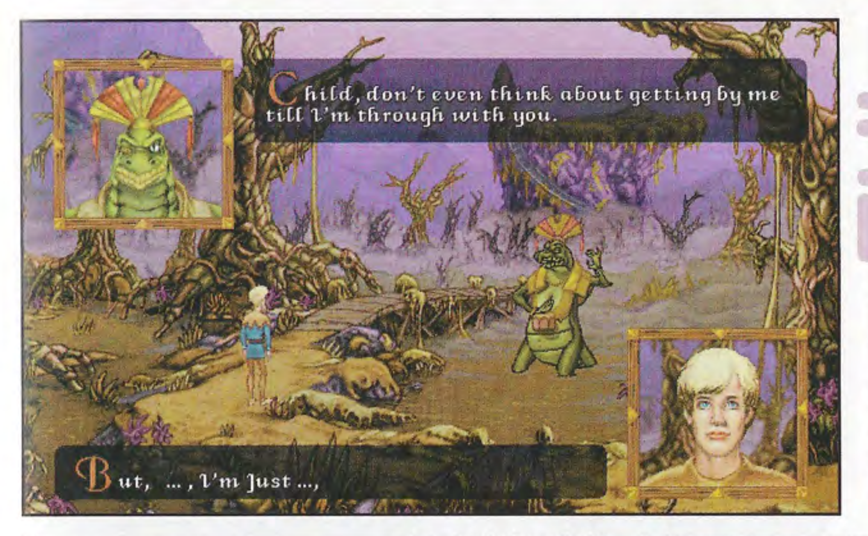
Distribuidor: Virgin Interactive
Tel: (91) 578 13 67
Formato: CD-ROM
Fecha de lanzamiento: septiembre

Tras una inspección más detallada, descubrimos que todos los objetos, enemigos, construcciones y demás, están modelados en auténtico 3D, nada de bitmaps escalables que se vuelven una maraña de pixels al acercarse. Los complejos mineros y otras construcciones que existen en el planeta, pese a no contar con mucho colorido, están detallados perfectamente e incluso es posible notar cierto vértigo en las pasadas rasantes. Como siempre, será necesario contar con una máquina decente para poder conseguir la fluidez necesaria. Si vuestro ordenador es algo patata, podéis optar por una resolución "sólo" en VGA. ¡Oh vamos, haced una pequeña concesión a la nostalgia!, al fin y al cabo, si el juego es bueno, esos pequeños detalles se pueden pasar por alto. Veremos si *Scorched Planet* ofrece suficiente diversión a largo plazo. Sobretodo si el juego en red funciona realmente bien. No hemos tenido oportunidad de probarlo aún, y habrá que ver como se meten ocho jugadores en un planeta tan grande. No querría pasarme una hora vagabundeando por ahí sin encontrarme a nadie a quien disparar. Esconderse en los cañones del planeta es muy fácil, pero sobrevivir al fuego cruzado en medio de la nada es otra cosa. Si no tienes una red a mano, házte lo con el ordenador. Ya estoy deseando zurrarles a los temibles Voraxian. Madre mía, que nombre.









Fable

A pesar de publicar software para PC durante algún tiempo, Telstar ha permanecido bastante inactivo en lo que respecta a desarrollo. Durante una temporada, todos creímos que esta casa de software iba a ser como una discográfica... concentrándose básicamente en republicar las obras de otra gente. John Davison echa una hojeada al primer gran juego de la firma.



[Izquierda y arriba.] Todos los fondos fueron dibujados a mano antes de ser coloreados en el PC. El resultado es bastante espectacular.

Información del producto

Desarrollador: Simbiosis Interactive
Editor: Telstar Electronic Studios
Formato: CD-ROM

Simbiosis Interactive es una desarrolladora relativamente pequeña situada en el centro de París... El hecho de que esté en París no explica por qué toda su plantilla es mitad americana y mitad sueca. De todas maneras, *Fable* es el primer juego con mayúsculas del equipo, y es el primer título de juegos que va a ser publicado por Telstar Electronic Studios.

Al contrario de muchos otros equipos que intentarían lanzarse al mercado con algo sobreambicioso y malo, éste ha estado trabajando durante el último año más o menos en una tradicional aventura de apuntar y hacer clic. Vale, quizá no sea una idea muy original, pero tras haber echado un vistazo al juego en el estudio de Simbiosis, el producto nos pareció estar tomando una forma muy bonita.

El juego tiene lugar en una tierra mítica llamada Bulkhane, donde los humanos son cuidados por extrañas criaturas alienígenas conocidos como los Mecubarz. Cuando comienza la acción, te enteras de un acto de traición de un grupo de humanos que lleva la maldición a la gente de Bulkhane y a la división de la Tierra en cuatro dominios elementales gobernados por perversos señores. Los Mecubarz están bastante jodidos... y al ver cómo se han comportado los humanos, deciden castigarles. Para hacerlo, han hecho que cada uno de los dominios asuma los atributos de un determinado elemento. En un lugar nieva mucho... en otro, llueve, etcétera.

Todo esto es la típica historia que hay en las leyendas, pero las cosas empiezan a ponerse interesantes cuando te enteras que tu misión es ir de acá para allá poniendo las cosas en orden. Interpretando el papel de un muchachito larguirucho en la onda Disney llamado Quickthorpe (¡toma ya, Quickthorpe!), tu misión es explorar el mundo y reunir cuatro joyas que restaurarán las condiciones normales en Bulkhane. Una vez hecho esto, tendrás que vagar otra vez y dar con un libro llamado «The Archive», que pondrá todo en perspectiva y reunirá los fragmentos de la fábula, dándole sentido. Aparentemente.

Lucas ataca de nuevo

Como con cualquier juego de aventura actual, está claro que el equipo tiene muy presentes los juegos de LucasArts. El interface de apuntar y hacer clic es inteligente y extremadamente simple de usar, y todos los personajes

EN PRODUCCIÓN





han sido muy bien dibujados y tienen una remarcable calidad de dibujos animados.

Donde *Fable* destaca realmente es en el trabajo artístico de los backgrounds. Si le echas un vistazo a los pantallazos que hemos puesto en estas páginas estoy seguro de que estarás de acuerdo en que la calidad del trabajo artístico es fantástica. Al igual que las aventuras de *King's Quest* de Sierra, todos los fondos fueron dibujados a mano antes de ser escaneados y coloreados en el PC. El resultado final es apabullante, y con los efectos añadidos como la luz de sol colándose a través de las ventanas y la sutil animación que va desde el agua corriendo hasta la ascensión del humo, hay que decir que éste es uno de los juegos de apuntar y hacer clic con mejor aspecto que hay por ahí.

[Izquierda y arriba.] Todo está en SVGA y marca la diferencia; tan sólo comparad éste con otra cosa como *Kingdom O'Magic* que analizamos en la página 53.

[Derecha.] Hay efectos de iluminación espléndidos en algunas escenas. Observad la luz que se cuela por el techo.

Obviamente, no sólo los gráficos están elaborados; como cualquier aventura que se precie *Fable* es totalmente conversacional con miles de lineas de diálogo. Telstar está aún negociando para firmar con un «gran nombre» para hacer alguna de las voces. Nada está aún confirmado pero hay numerosos rumores que apuntan a cierto talento de la comedia inglesa. Y su nombre es J... ooh. No. No os lo puedo decir. Lo siento. Tendréis que esperar al análisis detallado del juego dentro de un par de meses.

Blam! Machinehead

«Seguro que te va a gustar, hay una chica con unos pechos enormes» dijo el director de PC ZONE. Y así, Chris Anderson fue timado para escribir sobre el nuevo juego de tiros en 3D de Core Design.


Kim, la científica nuclear.

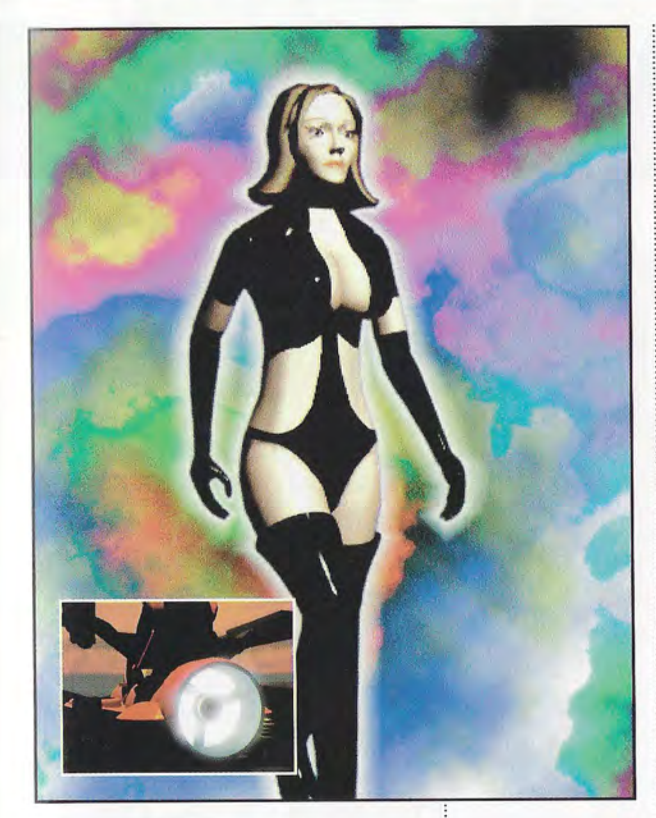
He podido saber un montón de cosas sobre *Blam! Machinehead* con sólo mirar la nota de prensa. No sólo tiene un personaje principal con enormes glándulas mamarias, el juego además incluye fabulosas «escenas de strip-tease con guiños» *[Ejem, creo que lo que encontrarás son guiños FMV y cortes escénicos de tira de cómic. – El Dire.]* Además, en un sorprendente nuevo giro al viejo tema del Cyberespacio, llegarás a terminales que te permitirán «jugar al juego durante la penetración». Incluso tienes a «la doctora Stride medio desnuda...» *[Es suficiente. – El Dire.]* ¡Aguafiestas!

De todas maneras, seguro que tienes la impresión de que *Blam! Machinehead* es un tipo de pervertido juego sexual de alto presupuesto. Bueno, pues no lo es. Sólo te he hecho *pensar* que lo era jugando con la nota de prensa. De lo que de hecho se trata es de...

Otro juego de tiros en 3D.

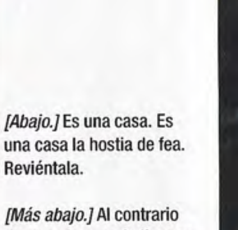
Es un juego de tiros, es en 3D, y mientras que la heroína tiene unos pechos enormes y hay inofensivos minuendos sexuales en los cortes escénicos, el juego está enfocado a jugadores de catorce años en adelante, que son especialmente propensos a ir por ahí disparando a cosas en un entorno tridimensional.

Tú llevas a la doctora Kimberley Stride, una científica cuyo asistente la ha atado jocosamente a un misil y la ha enviado hacia Machinehead, un virus mortal que ha barrido a la mayoría de la población de la Tierra. Tu objetivo es llegar



[Derecha] Kim, la tetuda tontita.





[Abajo.] Es una casa. Es una casa la hostia de fea. Reviéntala.

[Más abajo.] Al contrario de otros juegos de tiros en 3D, *Blam! Machinehead* va sobre cargarse cosas.





al corazón del virus y destruirlo, pero antes de que llegues ahí, tendrás que sortear numerosas zonas peligrosas y matar a varias raras y fabulosas bestias.

El juego es jugado en cuatro misiones, cada una de ellas ofrece muchas áreas que explorar. Como ya esperarías, tu trabajo es ir por ahí y disparar a todo (*Machinehead* es esencialmente una orgía de sangre en 3D), pero Core ha hecho grandes esfuerzos por incluir elementos estratégicos para asegurar que atraerá a jugadores de PC tanto como a la brigada «amamos los juegos en que matas a gente» que juegan a títulos de consola.

Esto ha sido logrado incluyendo niveles que permiten a los jugadores cambiar el mapa del juego actual accediendo a terminales de Cyberespacio. Ésta es una gran idea que te permite hacer cosas como arreglar puentes que están rotos encontrando una clave cyberespacial, yendo a una terminal y arrastrando el puente al mundo real. Los niveles están bien diseñados, con cada misión con extensas áreas distintas que ambientan la escena perfectamente para que disfrutes disparando.

Puede que te cueste creer esto mirando los pantallazos (ejem, todas las pantallas parecen un poco iguales), pero esto se debe al hecho que el juego está todavía en un primer estadio y sólo pudimos conseguir pantallazos del primer nivel. La versión finalizada tendrá muchos tipos de terreno que atravesar, entre los cuales encontrarás un bosque petrificado, un pantano, una ciudad futurista, una montaña e incluso un parque con hierba.

Luego, para añadir tensión, tu progreso será constantemente interrumpido por tu ayudante Orville, el cual aprovechará la más mínima oportunidad para hacerte la vida imposible. Consecuentemente, tendrás submisiones que completar en las que tendrás que realizar cualquier ruin trabajo que a Orville se le ocurra para ti.

Aunque sólo hemos visto una porción del juego, *Blam! Machinehead* parece como si pudiese llegar al balance justo entre las rápidas y furiosas secciones del juego y las estratégicas.

Blam! Machinehead está previsto para este verano, así que tenemos los dedos cruzados para que con un poco de suerte tengamos su análisis para un próximo número.

Información del producto

Desarrollador: Core Design

Distribuidor: Proein

Tel: (91) 576 22 08

Formato: CD-ROM

Fecha de lanzamiento: junio

[Abajo.] La adorable Kim le dice a un enemigo que se coma a la madre de alguien.





The Pandora

El cadáver frío y sin vida de un extraterrestre de aspecto aterrador. Una ex chica Bond que está tope buena. La densa fauna de la selva amazónica. ¿Es esta una de las fantasías sexuales de Charlie Brooker? Sí. Pero también es la secuela del clásico *Under a Killing Moon.* Poneos el babero...

Os traigo buenas nuevas. ¿Recordáis *Under a Killing Moon*? Si no os suena, o si no os gustó, que la vergüenza caiga sobre vosotros. Me pareció fantástico: una concienzuda y entretenida mezcla de exploración en 3D, aventura de apuntar y hacer clic, y (agarraos) «película interactiva».

El jugador tenía que guiar al detective privado Tex Murphy a través de una serie de desafíos y tribulaciones que giraban en torno a una especie de culto asesino. Fuerte en el sistema de juego (no pude dejarlo hasta que no lo acabé), se caracterizaba, además, por un guión realmente sorprendente. Vale, el argumento no era del todo fluido, pero, ¡hey!, ¡el diálogo! Tex se lo montaba para farfullar un comentario imbécil sobre cualquier cosa que se encontrara. Algunas de sus insultantes y sarcásticas respuestas durante las secuencias de conversación me hicieron reír a mandíbula batiente. No, en serio.

De todas maneras, supongo que lo mejor que puedo hacer es graparme bien el pecho para que no se me parta cuando juegue a *The Pandora Directive*, el cual, por si no lo habíais averiguado, es la continuación de *Killing Moon*. Y basándonos en lo que tenemos por ahora, parece tratarse del típico: ¡Más grande! ¡Mejor! ¡Más rápido! ¡Más!

Los expedientes de Tex

Esta nueva entrega descubre a Tex investigando algún chanchullo sobre el famoso «Incidente Roswell» de 1947. La leyenda dice que en ese año un OVNI de verdad se estrelló en Nuevo México, cogiendo a la US Air Force en bragas. Las primeras noticias de la época recogen a un portavoz de las fuerzas aéreas diciendo que se habían hallado los restos de una nave alienígena (todo el mundo se quedó con la boca abierta). Pocos días después y, ¿qué pasa?, pues que los militares cambian la historia. «Caray» dijeron, «nos equivocamos. Sólo era un globo aerostático» ¿Sí? Para flipar.

Y por si todo esto no es suficiente para hacer babear a los más duros, el argumento también se lía en otro espinoso misterio; la extraña desaparición de la antigua civilización maya, de la cual, si mal no recuerdo, se rumoreaba que estaba *sospechosamente* técnicamente avanzada (a juzgar por toda la evidencia arqueológica disponible) para su época. Caray ¿y qué será lo próximo? ¿Bigfoots telequinéticos atravesando las paredes?

Acces también ha proporcionado un montón de variedad en la ruta hacia la resolución final, incluyendo tres «caminos» diferentes en la historia, y nada menos que *siete* finales distintos. Qué camino conduce a qué final depende, naturalmente, de las decisiones que tomes durante el juego. Así, pues... técnicamente hablando, podrías volver atrás y jugar el juego siete veces. Bueno, posiblemente eso es lo que pondrán en la parte de atrás de la caja cuando esté a la venta.

Información del producto

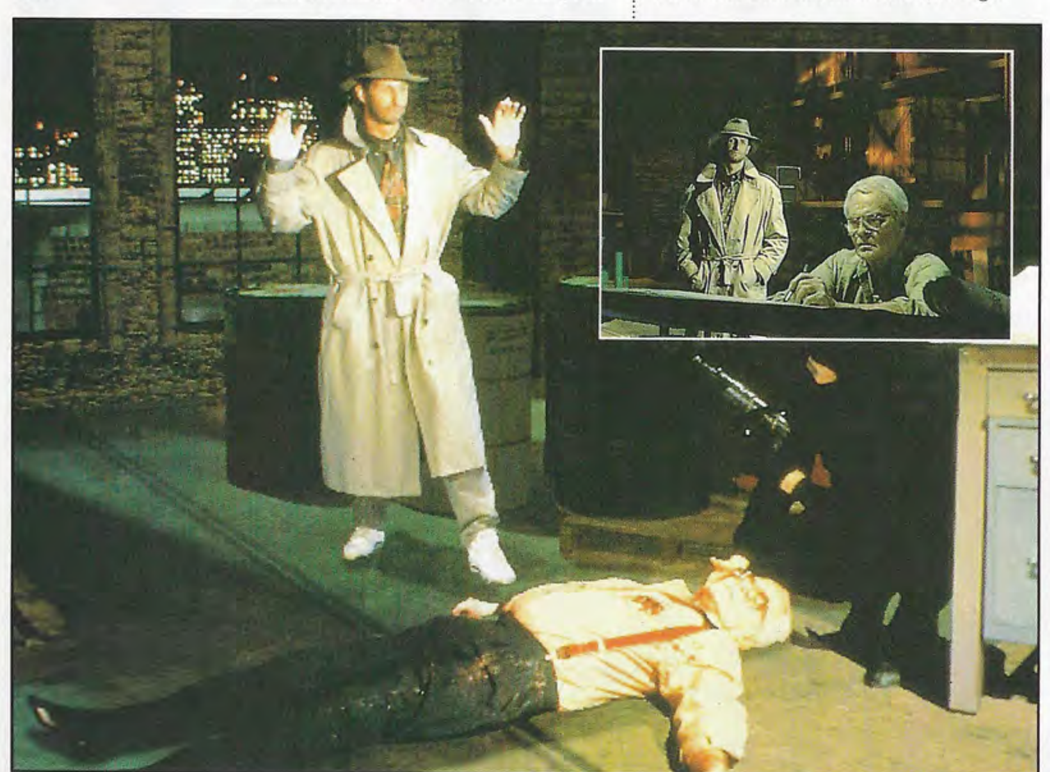
Desarrollador: Access
Distribuidor: Virgin
Tel: (91) 578 13 67
Formato: CD-ROM
Fecha de lanzamiento: septiembre

Todo bien, Roswell

Si nunca has leído alguno de nuestros «En producción» con anterioridad, no experimentarás un acuciante sentimiento de *déjà vu* cuando te diga que esta secuela contiene muchas mejoras técnicas con respecto a su predecesor. Todo el interface es más animado, dejando su aspecto incluso más pulido que antes.

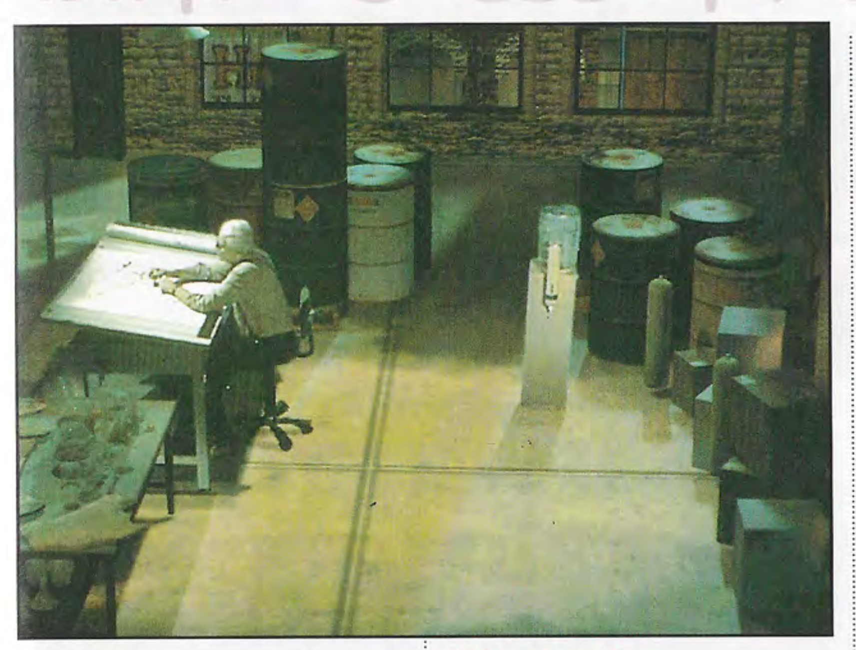
Los segmentos de película tienen también más vidilla. Primero, hay un director de cine de verdad a la cabeza (ejem... que también fue responsable del episodio piloto de *Power Rangers*), y segundo, el reparto incluye algunas caras más reconocibles: Tanya Roberts (ex ángel de Charlie y chica Bond en *Panorama para matar*), Barry Corbin (de *Northern Exposure)*, Kevin McCarthy (estrella de la fabulosa versión original de *La invasión de los ultracuerpos)*, y John Agar. ¿Qué? Espera un momento... John, ¿qué?

[Abajo.] «No dispares, mis chistes no son tan malos.»





Directive



John *Agar*, idiota. Estrella de algunas de las más gloriosas estúpidas películas de ciencia ficción de serie Z de los cincuenta (incluida *The Amazing Colossal Man*). Hurra. Lo que me pareció mal fue que el efecto «azulado» (que plaga todas las producciones cromadas) se hace evidente. Hey , ¿pero qué queríais? ¿La perfección?

La estructura básica del juego sigue siendo la misma. Tex tiene inicialmente un detallado «Mundo Virtual» para explorar al estilo *Doom*; todo en 3D a tiempo real (no hay «pseudomovimiento» prerenderizado, amigos). Como en cualquier aventura, hay una vasta variedad de distintos objetos que coger y utilizar. Si te pones a hablar con cualquiera de los distintos personajes verás que los activadores de la acción están basados en trozos de película, en los cuales tú escoges qué tipo de tono de conversación quieres que adopte Tex en dicha secuencia. Como en el juego previo, la inmensa mayoría de sus réplicas son rotundamente sarcásticas, o dolorosamente insensibles, lo cual hace que haya más risas.

Los puzzles vienen en distintas formas; además de los que son estilo *The 7th Guest* (los cuales nunca fueron tan sorprendentes como en el primer juego de Tex), otros obstáculos incluyen la selección apropiada de las palabras durante los fragmentos de conversación, encontrar pequeños trozos de papel en los escritorios, etcétera, durante el movimiento.

Oh, y si realmente odias los tipos de puzzle como los de *The 7th Guest* no te preocupes, ya que hay dos modos de juego, uno de los cuales te permite saltarte esos trozos completamente.

Sobrecarga de diversión potencial

Parece ser que *The Pandora Directive* será incluso más divertido que el primer juego; lo cual muy probablemente acabe con una situación de «sobrecarga de diversión total», durante la cual todo tu cuerpo podría empezar a triplicar su tamaño normal, girar por los aires, emitir un agudo aullido y finalmente explotar. O algo así, ¿quién sabe? Mientras, al menos, puedes dormir tranquilo, con la seguridad de que tan pronto como podamos poner nuestras zarpas en la copia definitiva, lo jugaremos hasta la saciedad y luego te lo comentaremos, usando una increíble combinación de «palabras» y «fotos» impresas sobre «papel», colectivamente llamadas «análisis completo». Y termino con la que será mi participación en el «Trofeo al último párrafo con menos sentido y sólo para rellenar». Espero ganar. Dedos cruzados. Toca madera. Visita a tu abuela enferma. Las yeguas comen avena, las cabritillas comen avena y las ovejitas comen hiedra. *Donkey kong Junior.* Supercalifragilísticoespialidoso. Pim. Pam. Pum.

[Arriba.] Esto se parece a *The 7th Guest*, sólo que sin los malditos e irritantes globos oculares.

[Izquierda.] El diseñador trabajando en la secuela de la secuela...



[Derecha.] Se parece a Concha Velasco.



[Abajo y recuadro.] No necesitas decirnos el buen aspecto que tiene...



Actua Soccer Euro '96

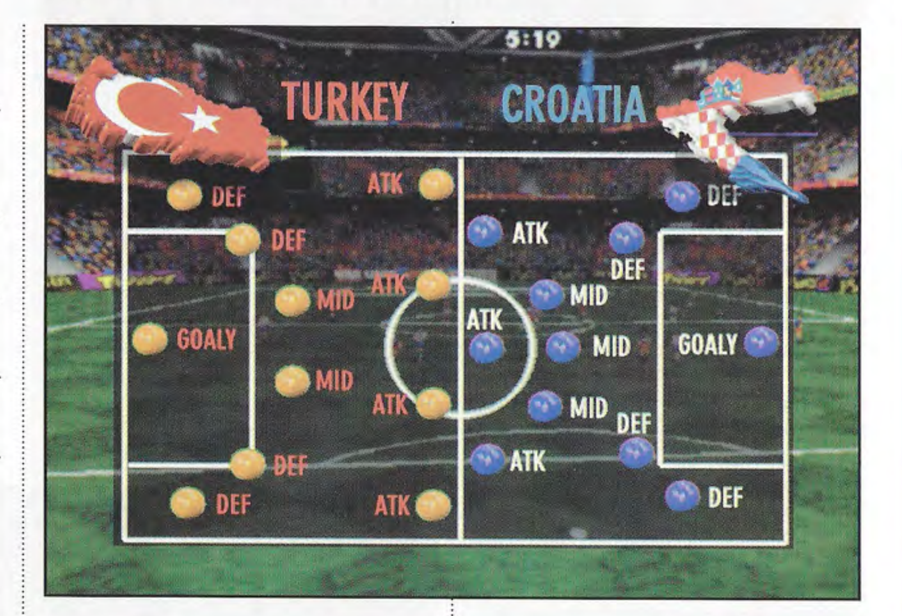
Es *Actua Soccer*. Y es la versión Euro '96. Si tuviéramos que llamar a Patrick McCarthy con la misma rígida disciplina, su nombre sería totalmente distinto.

[Abajo, derecha.] Ahora sí que tienen buen aspecto, ¿no? Los jugadores son más detallados que antes, y usan casi el doble de polígonos.

[Derecha.] Aunque todavía no estén totalmente implementados, los gráficos del juego se han alterado notablemente, con más polígonos y animaciones para cada jugador.

Falta muy poco para que las calles de las ciudades inglesas estén repletas de extranjeros sonrientes, felices de apelotonarse en las escaleras del Metro, con una sucia hamburguesa en una mano y una jarra de cerveza tibia en la otra, horribles banderas pintadas en sus caras, y sus corazones rebosantes con la ilusión de que sus selecciones de fútbol sean las mejores. Aparte, claro, de ser capaces de comer ternera inglesa.

Todo esto viene a cuento porque la gente de Gremlin se ha dedicado en cuerpo y alma a trabajar en *Actua Soccer Euro '96*, el juego oficial del campeonato, desde el mismo día que salió *Actua Soccer*. Y hay mucho material que no estaba en el original, como el hecho de que los porteros ahora actúan como si tuvieran un sistema nervioso central. Y más cosas. Vamos a verlas.



Hay muchas más animaciones con movimiento capturado antes, de y durante el juego. Al empezar, por ejemplo, los jugadores ya no se limitan a estar quietos en línea encogiendo ligeramente sus hombros como tetrapléjicos ejecutando uno de sus ejercicios quiero-y-no-puedo. No, ahora realizan toda una serie nueva de acciones. Uno puede estar bailando una jota para calentarse, otro flexionando sus músculos para desentumecerlos, y un tercero estar ocupado con su mano dentro del pantalón, asegurándose de que estará en posición de impresionar a la reina cuando llegue para darle (de mala gana) la mano. Al menos estará tibia.

Durante el juego, más animaciones muestran a los jugadores quejándose al árbitro cuando son amonestados, retorciéndose en agonía simulada cuando son objetos de falta, y saltando hacia el público pies por delante cuando son expulsados. También hay nuevas animaciones para los árbitros: haciendo salutaciones nazis, moviéndose con los ojos vendados y llevando un palo blanco, dibujando varices con rotuladores en sus piernas blancas y delgadas... vale, de acuerdo, no vimos las animaciones de los árbitros. Es una broma.





Información del producto

Productor: Gremlin Interactive
Distribuidor: Arcadia
Tel: (91) 561 01 97
Formato: CD-ROM
Fecha de lanzamiento: junio



[Arriba.] Todas las selecciones se han actualizado, y si estás en línea incluso podrás bajar las alineaciones de cada equipo durante el campeonato.



¡Ciego, vaya!

Hablando de los tuertos, los porteros necesitaban con urgencia algunos ajustes. Para empezar, ya no se quedan clavados en el área como cierto portero en cierta Final de Copa mientras el balón se colaba en la portería detrás suyo. Ni tampoco son tan malos parando balones que reboten justo delante de sus pies (antes, cuando se tiraban al suelo, podías esperar el grito de Barry Davis, «Oooh, me he caído»). Todos los que hayáis visto la versión PlayStation ya conoceréis las mejoras, y quedaréis aliviados al saber que se incluirán en este formato.

Las entradas también se han mejorado. Ahora tienes el mismo botón «punta de velocidad» que se halla en la versión PlayStation del juego, con el que podrás alcanzar el jugador que lleve el balón. De cerca, el mismo botón actúa como entrada «ladrona», estirando el pie para robar el balón de una forma lícita; también puedes todavía entrar tirándote al suelo con el otro botón. Si combinas la velocidad punta con una entrada en plancha te verás volando por el aire como un avión a reacción, claro. Segundos más tarde, serás mandado a las duchas mientras los tendones de Aquiles del contrario habrán salido disparados hacia el público y sacado el ojo a algún pobre desgraciado.

Dadme una línea

A la rutina de los tiros libres del *Actua* original le faltaba algo de amigabilidad (básicamente, los lanzabas en globo y rezabas para que no salieran de los límites), por lo que hay una nueva función para todas las situaciones a balón parado, tomada, por no usar una palabra más grosera, de otros juegos de fútbol famosos. En definitiva, hay una línea de puntos que muestra la trayectoria que seguirá el balón y que sirve para apuntar el disparo; si hace viento, la línea ondulará un poco. Cuanto más distanciados estén los puntos, más fuerte hay que chutar. La potencia se aumenta alargando la carrera, echándose para atrás para elevar el balón, etcétera.

También se utiliza ahora un sistema parecido para los penaltis, excepto en que el indicador de trayectoria se mueve de un lado a otro hasta que pulses el botón de disparo. Todo un regalo en modo bijugador, pensarás, y quizá tengas razón. Gremlin estima que la posibilidad de hacer efectos implicará que el portero no sepa necesariamente hacia dónde irá el balón... pero supongo que tendremos que esperar a ver si esto es cierto, ¿no crees?





[Abajo.] Todos los datos de los jugadores se han afinado para que sea más fácil su comparación y convocatoria.



Locura de estadios

El juego presentará todos los estadios reales de la Eurocopa '96. En otras palabras, si quieres jugar un grupo concreto (opción que se escoge por defecto), acabarás jugando en todos los grandes estadios de Inglaterra: Old Trafford, St James' Park, Gresty Road, todos están ahí. Si las selecciones juegan en un campo concreto, tú también jugarás ahí (y no tendrás que pasarte horas en un autobús jugando a cartas y escuchando el programa de radio previo al partido).

Para asegurarse de que los más meticulosos no les llamen quejándose porque han puesto el tejado a 17 grados, y no a 19, Gremlin ha partido de modelos de armazones 3D de todos los estadios, hechos por un ex proyectista arquitectónico. Luego les han dado color con rotuladores para que se vieran exactamente igual que el original. Así que no empieces a quejarte de que el lavabo de mujeres en la vida real no tiene una máquina de condones (o un tejado, o puertas, o lo que sea). Si aquí hay una, en la vida real, también, ¿vale?

Cuando vayas a escoger el estadio en el que jugar, verás una versión miniatura del mismo. Y por si no bastara en aras de la autenticidad arquitectónica, podrás jugar el juego en el mismo modelo del estadio (sólo que mayor, evidentemente, ya que si no, no cabrían los jugadores). Si eres un habitual del estadio en cuestión, también implica que podrás detener el juego, mover las cámaras y colocarlas exactamente donde te sientas... una y otra vez hasta que tus amigos te quiten las ganas de presumir con un martillo.
Sinceramente, esto manda a la mierda la tecnología Virtual Stadium de EA, y luego la frota en su bata escolar (por cierto, no te sorprenda escuchar un poco de rumores de fondo en Wembley, serán las pobres almas del público con la vista tapada por las vigas y los ríos de orina fluyendo bajo sus pies. Ah, la catedral del fútbol... ya sabes que es respetada y admirada en todo el mundo, ¿no?

Barry Davies

Barry Davies es un hombre paciente. Se sentó y enumeró tres veces los nombres de todos los jugadores y equipos de los «posibles» de Gremlin para el Euro '96, en tandas de excitación creciente. Hay dieciséis selecciones, con unos cuarenta jugadores en cada una. Esto hace más de seiscientos jugadores, tres veces, que no son tantos como los que habían en el Actua original de cuarenta y cuatro equipos, pero que siguen siendo muchos. También ha recitado resultados de los partidos que cubren cualquier posibilidad entre un 0-0 y un 7-5, junto con los comentarios adicionales correspondientes. Y sabía más sobre los equipos, todo de memoria, que la gente cuyo trabajo era estudiarlos para el juego. En verdad, este hombre es el hijo de Dios.

Para el nuevo juego se han muestreado más de trescientas mil palabras de comentario, entre las que se encuentran los tópicos de las medias partes como «por si ha salido tarde del trabajo, le diré que el resultado es de 3-1...» y montones de frases para los lanzamientos de penaltis, como: «Ahora tiene la oportunidad de entrar en la historia, pero ¿quién se pondría en sus botas?»

Habla el equipo

Todos los equipos del juego se han actualizado por completo, y los jugadores se evalúan individualmente en función de sus comparaciones relativas respectivas. Antes, se hacía de otro modo (y no me preguntes cómo ni por qué). Sus estadísticas también se han simplificado, y ahora ciertas puntuaciones son como combinaciones de otras puntuaciones de otras estadísticas. Conforme va avanzando el campeonato, se pueden cansar o lesionar, y sus puntuaciones variar en consonancia. Por ello verás barras de potencia que muestran a la vez su puntuación tanto potencial como actual. Russell Grant dice: «En este punto entrará un elemento de gestión y estrategia, a menos que se sea totalmente estúpido. Que *descanse* este jugador cansado, que *descanse*. Y aléjelo de la caseta 12 para evitar un accidente con las patatas fritas.»

Lo interesante de este enfoque en equipo es que nadie sabe todavía quiénes estarán convocados en cada partido. Y cada equipo sólo puede tener veinte jugadores. Por ello Gremlin se ha cubierto las espaldas y ofrece comentarios y estadísticas de cuarenta jugadores por equipo, para tener en cuenta aquellos que estén a las puertas de la convocatoria, e incluso aquellos que muchos piensan que deberían estar, pero no están. Sí, Gianluca Vialli y Matthew Le Tissier están ahí.

Lo maravilloso, fabuloso, impresionante y espiritualmente confortante es que cuando empiece el campeonato en mayo, Gremlin tendrá un nodo Web con todas las selecciones nacionales en él: tan pronto como se anuncien las alineaciones de los equipos, podrás bajar los jugadores a tu juego. Y piensan facilitar más informaciones. Podrás jugar todo el torneo con las alineaciones reales de cada partido. Mola.

Hay tantas otras cosas que se han añadido, desde material básico como los rediseños gráficos basados en los emblemas y tipos de la Eurocopa '96, hasta posibilidades complejas en red y la opción de jugar todo el juego como un único jugador, que ya no hay espacio para entrar en detalles. Así que tendrás que esperar a que lo hagamos en un análisis completo, si es que no estamos en un bar mirándolo por la tele, claro. Sólo una cosa más: todavía no han puesto la pantalla de selección de equipos en orden alfabético. No os hagáis daño, ¿eh?



[Derecha.] Gremlin ha trabajado duro en la IA de los jugadores, y como resultado se debería jugar mucho mejor. Cada selección debería jugar como dicta su nacionalidad: es decir, Noruega replegada atrás, y Holanda favoreciendo la circulación del balón.



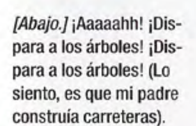


[Abajo derecha.] Todos los estadios se han medido y se han pasado a modelos 3D exactos que respetan las dimensiones del campo. El de Wembley se ve muy bien.

Primero fue *Ultima Underworld*, luego «Ultima Underworld en el Espacio» (llamado *System Shock*). Ahora ha llegado «System Shock en el Exterior». Patrick McCarthy se coloca el equipo especial y se pone manos a la obra.

Terra Nova

(Abajo) Tu traje. Como puedes ver está hecho con alambrada de gallinero.



Es el futuro, y tú eres un silvicultor con un raro encanto, un peto de hippy, cuarenta y seis hijos y una esposa con nombre de tío que te ha dado muchos niños. Pero os queréis, que es lo que importa. Vives en la cima de una montaña y tus abuelos son tan feos y saludables que les haces dormir en la leñera, y sólo los dejas entrar para la cena de Nochebuena. Espera un momento... Parece que he mezclado *Terra Nova*, el nuevo juego calentito de Looking Glass Technology, con *Los Walton* la idílica e incestuosa serie de la tele. Eso me enseñará a dejar mi copia de 1975 de *Radio Times* cerca de mis publicaciones de prensa. Volvamos a empezar... La historia a grandes rasgos: el planeta Tierra está intentando vencer a tu planeta, y está controlado por una diabólica organización que se dedica a dominarlo todo, llamada Hegemony. Que seguro que ha marcado un hito en el Campeonato de Nombres Apropiados (aunque poco imaginativos) de Organizaciones Poderosas.

Software vertical

Como *System Shock*, *Terra Nova* proporciona una amplia gama de movimientos: puedes andar y correr, dar pequeños saltitos de liebre y agacharte para ser un blanco más pequeño (o ir al lavabo durante algún pasaje de la misión especialmente temible). Puedes mirar arriba y abajo, o a un lado y a otro. Mirar hacia abajo es útil para comprobar si te has puesto los zapatos en el pie correcto, y además está muy bien cuando vuelas en el jetpac, especialmente si haces tus necesidades mientras estás ahí arriba. Mirar hacia arriba es útil para evitar a las palomas con diarrea, y también puede ser usado para lanzar una granada a distancias prodigiosas (siempre y cuando no uses el sistema de puntería).

Obviamente todo esto será mucho más fácil si tienes un brazo y una mano adicionales (idealmente, acoplados a tu cuerpo y con pleno funcionamiento, pero date una vuelta por los cubos de basura de las carnicerías a ver si encuentras una ganga). Quizás estemos ante el primer juego diseñado exclusivamente para hermanos siameses. Un poco de mercado de software vertical. Creo que le llaman así.

[Abajo.] ¡Aaaaahh! ¡Dispara a los árboles! ¡Dispara a los árboles! (Lo siento, es que mi padre construía carreteras).





Información del producto

Desarrollador: Looking Glass

Formato: CD-ROM

Fecha de lanzamiento: sin determinar

¡Sonríe! Esto es la cámara oculta...

El escenario se parece mucho al de uno de los mejores simuladores de vuelo, lo cual no es una sorpresa dado que estos tíos también son los reponsables de *Flight Unlimited*. El juego en sí mismo es una especie de cruce entre *Mech* y *System Shock*, sólo que los trajes que vistes en este juego no miden 30 metros. También tienes algunos bonitos trucos en tu traje.

Entre ellos hay un número de cámaras volantes por control remoto llamadas «drones». Estas están en tu espalda, y son lanzadas desde tu traje y enviadas a comprobar el terreno. La visión está directamente puesta en el casco y puedes verla en pequeñas pantallas, o en tu perspectiva principal para obtener más detalle. (Es una pena que no encuentres esto en las tiendas; son ideales para ver exactamente lo que hace tu compañero de piso en el baño cuando hace esos peculiares sonidos por la noche, cuando cree que todo







el mundo está en la cama). De todas maneras, estos útiles de cotilleo pueden ser enviados automáticamente haciendo círculos a un lugar en particular, o pueden ser controlados manualmente, e incluso puedes determinar la altura a la que quieres que vuelen.

Misiones hechas posibles

Otros objetos útiles para tus misiones incluyen marcadores de navegación instantáneos, filtros de visión infraroja y un modo de visión de 360 grados un tanto desorientador, con minipantallas que muestran la visión a tu izquierda, a tu derecha y detrás de ti. En la vida real, todo este meneo te haría perder la visión al llenarse tu casco de vómito, pero en el juego no pasa nada, eres un tío duro.

¿Qué más podrías querer de un juego? Bueno, aparte, quizá, de una sección en el manual que se llamase «Uso e interpretación de tu casco». Oh, mirad, también está eso. ¿Creéis que podréis esperar al análisis? Yo, no. Algunas veces la vida es demasiado excitante.

[Superior izquierda.] Justo cuando habíamos dejado de hacer chistes de mierda, va y pasa esto.

[Arriba.] Esta misión se llama «El Buen Rey Wenceslao».

[Centro derecha.] Hostia, qué frío.

[Inferior derecha.] «Mariquita el último», gritó Trevor.





Zork Nemesis

[Derecha y más a la derecha.] Brutales backgrounds renderizados y escenarios hacen de *Nemesis* el Zork con mejor aspecto hasta la fecha.



Chris Anderson echa un vistazo al último intento de Activision de revivir los idílicos días de juegos para PC con la última entrega de la serie *Zork*.

En el año 1977, dos cosas importantes sucedieron: la industria musical fue tomada por un grupo llamado Sex Pistols, un grupo de gente con divertidos cortes de pelo que gustaban de escupir a todo el mundo, mientras que en otro lugar un grupo de científicos de computadoras creaban un juego para computadoras IBM llamado *Dungeon*.

En un principio, parece que estos dos eventos no tengan relación alguna, pero si miráis lo que paso más tarde quizá cambiéis de idea: los Sex Pistols se convirtieron en una de las bandas más exitosas e influyentes en la historia de la música, produciendo cientos de sonidos nuevos y cambiando la cara de la escena musical para siempre. Los científicos de computadoras, por su parte, crearon, sin saberlo, un juego que sentaría precedente para todas las aventuras conversacionales que siguieron, y allanó el camino para las aventuras gráficas a las que jugamos hoy en día.

Ya veis, *Dungeon* fue la inspiración de la exitosa serie *Zork*, una serie que abrió los ojos de la gente al hecho de que podían jugar a juegos en sus PC bueno... vale,





en sus computadoras, (tal como se llamaban antes).

Considerando el hecho de que Activision siguió con éxito la serie *Zork* con *Return to Zork* y que están a punto de lanzar *Zork Nemesis*, los científicos que escribieron *Dungeon* en 1977 pueden decir con confianza que escribieron el primer juego de lo que se iba a convertir en la saga más larga de juegos para PC. Lo cual no es moco de pavo, seguro que estaréis de acuerdo.

Así que con un pedigrí tan impresionante, *Zork Nemesis* tiene mucho que demostrar. Pero por lo que hemos visto hasta ahora, parece capaz de cumplir con las expectativas...

Esplendido primor gráfico

Nemesis, como su predecesor, tiene unos gráficos impresionantes que hacen girar las cabezas, dejan las mentes patidifusas y están increíblemente detallados. Activision ha pasado de montarse en el carro de «juegos de mierda complementando una película» y en vez de eso han optado por crear impresionantes backgrounds prerrenderizados, combinados con miles de animaciones y más de cincuenta minutos de filmación de vídeo en vivo, lo que le da al juego un aire muy cinematográfico sin que los diseñadores tengan que usar montañas de CD con vídeo con animación total.

Para lograr esta admirable hazaña, *Nemesis* utiliza Z-vision, la nueva tecnología en máquinas de juego de Activision que les permite integrar perfectamente los backgrounds renderizados con todas las animaciones y el vídeo, de manera que el jugador no se vea de repente lanzado a la realidad con imágenes de vídeo que interrumpirían la fluidez del juego. Hablando del cual...

Algo maligno se acerca...

Las Tierras Prohibidas proporcionan la localización para *Zork Nemesis*. Tu misión es explorar estas tierras y encontrar una manera de liberar a cuatro alquimistas que están cautivos por Nemesis, un asqueroso malo que gobierna esta parte de universo Zork inexplorado. A lo largo del camino tendrás que echar mano de tus habilidades resolviendo puzzles para encontrar la respuesta para unos treinta y cinco rompecabezas: todos ellos juegan un papel clave en la resolución del misterio de la maldición de Nemesis. Si tu materia gris está a la altura y deshaces todos los entuertos, descubrirás el elixir de la vida eterna, que liberará el secreto de las Tierras Prohibidas y también a los alquimistas.

Zork Nemesis tiene muy buen aspecto en este estadio preliminar y con cinco mundos, añadidos a las cuarenta horas de juego total, va a ser más grande y mejor que su ilustre predecesor. Como siempre, os traeremos un análisis completo y actualizado del juego tan pronto como podamos.

[Arriba.] Preciosos gráficos de alta resolución son los puntos fuertes de esta gran aventura de Activision.

[Superior dcha.] He visto telescopios raros en mi vida, pero este...

[Superior izq.] Tendrás que adivinar qué es este puzzle antes de intentar resolverlo.



Hola Hollywood

Como Activision no ha utilizado *Nemesis* como vehículo para toneladas de secuencias FMV ni le ha encasquetado la etiqueta de película interactiva, ha contado con la ayuda de varias personalidades de Hollywood para hacer un pulido aspecto que complemente el sólido sistema de juego.

Los segmentos de la acción en vídeo están dirigidos por Joe Napolitano, que trabajó en muchos proyectos televisivos, incluyendo *Expediente X*, *Picket Fences* y *Quantum Leap*. Los cinco mundos del juego fueron diseñados por Mauro Borrelli, un director/diseñador de producción que ya lleva muchas películas a sus espaldas, como *Batman Forever*, *Drácula* de Coppola y *El Padrino 3*.

Como resultado, *Zork Nemesis* es un juego de ordenador que ha sido mejorado con secuencias de película, al contrario de esas películas que tienen un juego encasquetado al final. Lo cual te hace preguntarte por qué a nadie se le había ocurrido antes.

Información del producto

Desarrollador: Activision
Distribuidor: Proein
Tel: (91) 576 22 08
Formato: CD-ROM



[Derecha.] El obligatorio puzzle de palancas.

Battlecruiser 3000

Daniel Gómez nos advierte que no se hace responsable de las diferencias que puedan haber entre lo que a continuación se explica y el Battlecruiser 3000 AD que encontraremos en las tiendas este verano, si es que realmente aparece...



De los mandos de un caza de combate espacial...



...a una nave de transporte camino de...



...nuestro crucero de combate galáctico y su elegante puente de mando.

(Abajo dcha.) ¿Qué planeta es éste?

Battlecruiser 3000 AD es uno de los más firmes pretendientes al trono de los juegos VaporWare; no, no es un nuevo estándar, sino el apelativo que se da a los programas de los que se habla mucho, pero cuya espera se alarga más allá de lo creíble. Nada menos que seis años ha tardado Derek Smart (la persona que ideó *Battlecruiser*) en poder sacar adelante su ambicioso proyecto. En ese tiempo ha habido de todo: la primera compañía que financió el juego se fue a pique, y Derek Smart ha puesto a prueba la paciencia de Take 2 (los actuales editores) y de miles de ansiosos jugadores, mientras multitud de rumores, algunos falsos, han ido extendiéndose por Internet, hasta el punto de que recientemente fueron eliminadas todas las referencias oficiales a *Battlecruiser* en los fórums de America Online y Compuserve, con el objetivo de evitar las especulaciones. Si Mr. Smart (Sr. Listo, en castellano) logra que su proyecto vea finalmente la luz, nos hallaremos frente a unos de los juegos más grandes de la historia...

Proporciones cósmicas

En los albores del siglo XXII, la humanidad ha llegado a las estrellas y ha conocido otras formas de vida. Han habido conflictos fronterizos y alianzas con otras razas. El espacio es un sitio peligroso y la raza humana y sus aliados han creado GALCOM –Galactic Command–, una organización paramilitar que se ocupa de mantener la paz y el orden en la galaxia. Nuestra tarea es mandar un crucero espacial bajo la bandera de GALCOM. Quién sabe si algún día podremos alcanzar el mando de toda la flota...

Nunca un juego de exploración y estrategia galáctica había sido tan ambicioso. Entre las características de *Battlecruiser*, se encuentran las siguientes: programado específicamente para procesadores de 32 bits, sonido digital con más de 350 voces diferentes, recreación de un mundo virtual con Inteligencia Artificial dedicada para cada una de las razas alienígenas, varios modos de juego simultáneos, combate espacial, combate en la atmósfera de los planetas, modo comandante, etcétera. La lista es larga, pero se resume de la siguiente manera: gobernamos un acorazado espacial con una tripulación de 75 personas (entre ingenieros, médicos, técnicos, etcétera), 4 naves de combate, 4 naves de transporte, 4 vehículos todo-terreno y 40 marines armados hasta los dientes. ¿Vale? Pues bien, el control de todo esos vehículos y personal es totalmente nuestro, podemos ordenar las acciones a seguir, o bien llevarlas a cabo personalmente, mientras la nave y el resto de la tripulación siguen el plan escogido. Nuestra interacción con el programa es total, porque todos los aspectos están simulados realmente –bien, si es que esos acorazados espaciales existiesen–, de manera que si recibimos un impacto en la zona de hangares, ésta no será operativa hasta que no ordenemos las reparaciones pertinentes. Lo mismo ocurre con el resto del personal científico, ingenieros, soldados, etcétera. Si perdéis los hombres clave, todo se puede ir a la porra...

Información del producto

Desarrollador: Take 2
Productor: Gametek
Distribuidor: PROEIN
Tel: (91) 576 22 08

¿Saga Battlecruiser?

Cuando todavía no hay una fecha fiable para la aparición de *Battlecruiser*, las previsiones para futuros extras son realmente excitantes. Además de escenarios paralelos al universo del juego original y la posibilidad de tomar partido por los alienígenas, será lanzado un módulo que permitirá ejecutar las misiones de los marines espaciales. Es decir, *DOOM* dentro de un juego con muchas más posibilidades. ¿Qué os parecería pilotar una nave hasta una estación espacial enemiga e introduciros dentro para sabotearla? *Battlecruiser* parece ser tan grande que me cuesta creer que sea verdad pero, por el bien de Mr. Smart y Take 2, espero que finalmente el juego llegue a la calle pronto, y de esa manera se puedan disipar esas nubes de VaporWare que sospechosamente han abrazado a *Battlecruiser 3000AD*.

Ni es un sapo ni croa.
Para todos vosotros, Joan Lesán.

Las chicas son guerreras. A la una la han pintado para la batalla, y a la otra le han cosido la boca ¿ Por qué será? Son Aurora C. de PC ZONE y Lali G. de MACFORMAT.

Esta es la cara de tontos que se les pone a nuestros maquetistas cuando reciben su "yogurcete". Son L. Guillén y M.A. Escobar.

Intentaba esconderse, se alejaba, pero no pudo evitar salir en la foto. Es J. Reguera, nuestro hombre de Net Conexión.



Mirada esquiva, risa irónica, ojos inquisitivos..., todos los ingredientes que configuran a un "big boss". Él es L. Riera.

LA GENTE DE ZINCO MULTIMEDIA

(EL RESTO EN PRÓXIMAS ENTREGAS)

CONECTE CON LO ÚLTIMO, CONECTE CON







JUNIO 1996 • Nº 19 • 900 ptas

Microsoft Exchange Server 4.0
Mathcad 6.0 Plus
Compilador Borland C++ 5.0
Macromedia Director 5.0
Corel Web.Data y CorelXara

Los mejores productos de tecnología de inyección de tinta

14 IMPRESORAS DE COLOR

DOSSIER

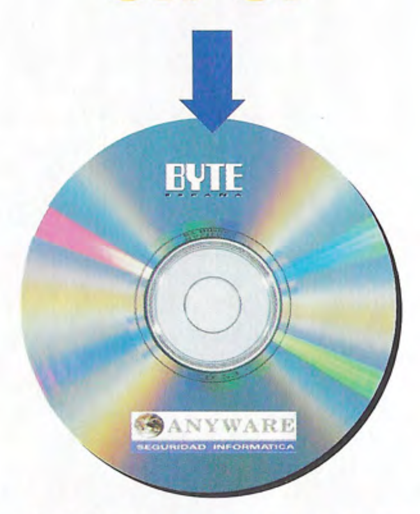
ALMACENAMIENTO: discos duros, tarjetas y CD-R

ANÁLISIS

- Microsoft SQL Server 6.5
- Herramientas visuales para audio
- Desarrollo cliente/servidor



¡GRATIS! en el



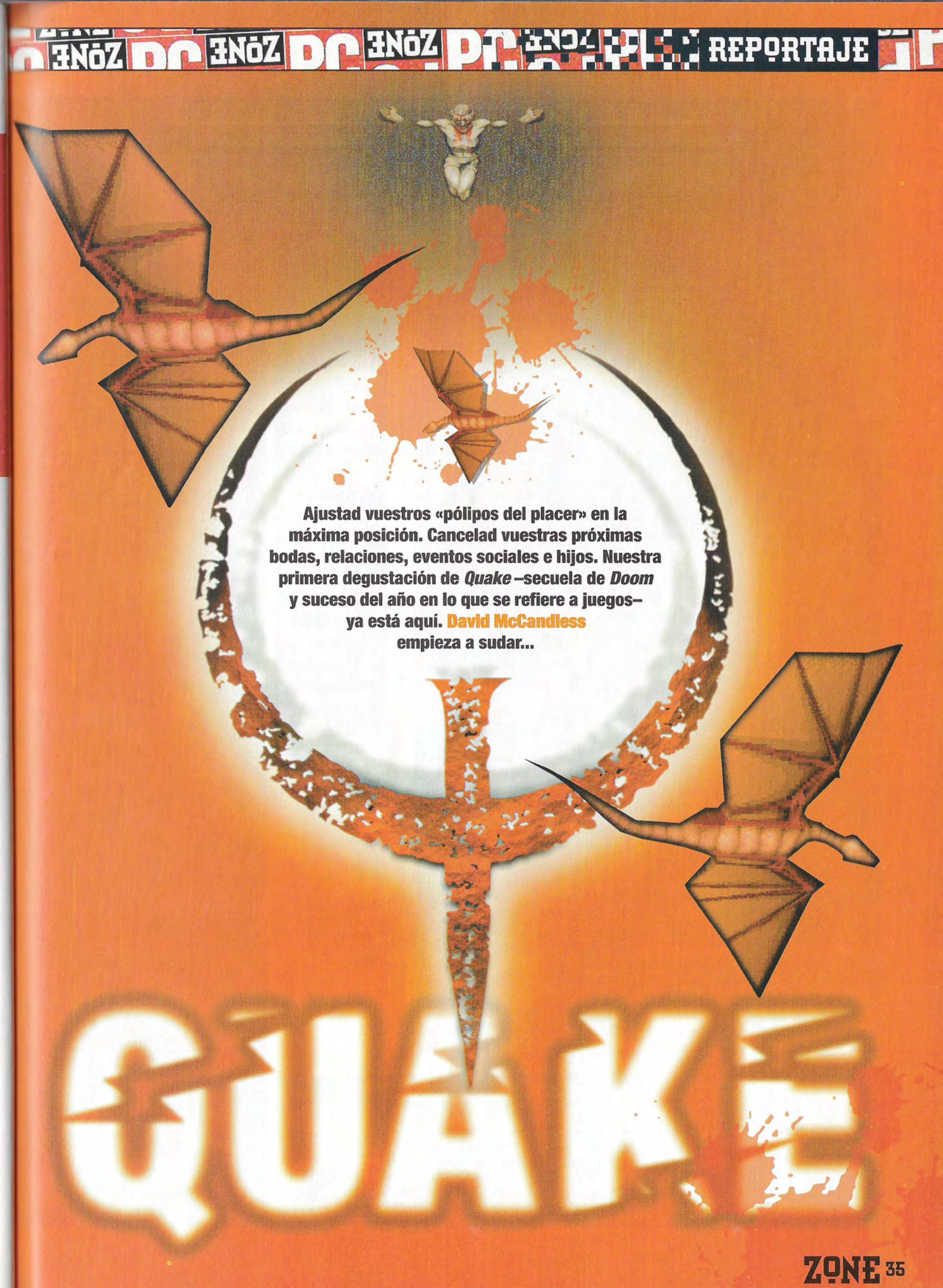
ANTIVIRUS ANYWARE

Detector y eliminador para Windows 3.x

Detector para Windows 95



Una entrada para NOVELL CONNECTIONS 96



QUAKE

Ajustad vuestros «pólipos del placer» en la máxima posición. Cancelad vuestras próximas bodas, relaciones, eventos sociales e hijos. Nuestra primera degustación de *Quake* –secuela de *Doom* y suceso del año en lo que se refiere a juegos– ya está aquí. David McCandless empieza a sudar...

QUAKE

«Pero, sin duda, mi señor, algo de tales dimensiones no va a encajar en semejante orificio...»

E de tal suerte aconteció aquella noche fatídica del día de Saturno, el vigésimocuarto día del segundo mes del nonagésimosexto año del siglo XX, que un archivo, grande pero humilde, vasto mas non hueco, adornado con la inscripçión QTEST1.ZIP materializóse en el sagrado lugar de iD Software en Internet. E ved aquí que más de un ingenuo viajero etéreo pasó junto al oscuro archivo non prestándole mayor atençión. Hasta que uno de ellos aperçibió los misteriosos símbolos conoçidos como «descripçión del archivo»:

El TEST oficial Deathmatch de Quake
Editado el sábado, 24 de febrero de 1994
Copyright © 1996 iD Software, inc.

«Hum», reflexionare el viajero. «Trátase de una ediçión oficial de prueba de *Quake*: Hijo de *Doom*. Cuán interesante, mas tengo en verdad otros asuntos ilegales que... ¡¡¿*QUAKE*?!! ¿*Quake*? ¡Vive Dios! ¡Es *Quake*! ¡Qué cojones!».

Sus gritos de admiraçión fueron escuchados por muchos viajeros próximos. Según la tradiçión oral de su pueblo, desparramóse el rumor por todo el mundo con grande rapidez. Pronto el sagrado lugar vióse inundado por los clamores de viajeros muchos. Tan repleto el territorio estaba que importantes hombres sabios del periodismo non pudieron entrar en la zona e marcháronse airados. Mas este descubrimiento mágico e fortuito fue saludado por todos con repiqueteo de alegres campanas e con el sonido del «jugo del amor» chocando contra el empedrado.

Bueno, bueno, bueno, bueno... ya está aquí. Más o menos. *Quake* –alias «el juego de nuestros sueños», alias «no somos dignos de él»– al fin ha llegado. Vale, vale: no es más que una demo de tres niveles y sólo para jugar en red, editada con el propósito de detectar fallos. Y es también manifiesto que no hay monstruos, que tiene muy poca arquitectura supercomplicada, que no tiene nada que ofrecer como juego de un solo jugador y que se ejecuta muy lentamente en cualquier cosa que no sea un Pentium... pero es toda una cata: nada de migajas para acallar la expectación, sino un completo tratamiento facial del juego que ya empiezan a denominar Rompematrimonios, hijo de *Doom* el Soltero.

Este incompleto anteproyecto de lo que vendrá nos ofrece una buena indicación sobre cómo será *Quake*, qué aspecto tendrá, qué contendrá, qué no contendrá, cómo las cosas que sí contiene harán que las cosas que no contiene sean, ejem, contenibles, cómo se jugará y cuál será su resultado. Estad tranquilos: *Quake* garantiza que va a dejar helados a todos los teclados y monitores de ordenador.

Primeras impresiones

Bueno, es un juego de perspectiva en primera persona que no rompería ninguna ley si estuviera subtitulado «*Doom III*». Se trata de ti, un puñado de hardware serio, una variedad de entornos adjuntos (castillos, mazmorras, bases, etcétera), monstruos, sangre y montones de imaginería satánica. Todo esto no resulta demasiado sorprendente viniendo de iD, que ha cimentado su éxito gracias a juegos en los que se trata fundamentalmente de «superar un nivel y disparar a cosas».

Pero, mientras en su actual protoestado no hace que «*Doom* parezca *Pong*», sí que difiere radicalmente de su abuelo. Donde *Doom* consistía en alienígenas de ciencia ficción y carnicerías, *Quake* despliega cámaras de tortura medievales y decoración al estilo rastrillo (entrada de los castillos).

Donde *Doom* usaba sprites planos bidimensionales, *Quake* utiliza personajes completamente tridimensionales formados por polígonos. Si bien los niveles de *Doom* eran inteligentes pero en dos dimensiones, los de *Quake* son totalmente 3D con murallas, torretas, túneles y múltiples capas de decorados. El aspecto de *Quake* está a años luz del de *Doom*, pero, en lo concerniente al desarrollo del juego –y a pesar de los nuevos efectos como mirar hacia arriba y hacia abajo, saltar y nadar– no difieren tanto. Obviamente, lo que tenemos aquí no es más que un furtivo primer avance, y sería erróneo formarse una impresión definitiva sobre el juego final; pero, aquí y ahora, **PC ZONE** puede deciros que no sólo tiene la pinta del mejor juego de perspectiva en primera persona que ha habido nunca, sino que es además *el* juego de varios jugadores del milenio. Seguid leyendo y asombraos.

[Izquierda.] Todos los personajes nuevos están generados a partir de polígonos, en lugar de sprites.

DeathMatch

El test DeathMatch de Quake (QTEST1.ZIP 4.316.000 bytes) puede cargarse (download) desde:
ftp.idsoftware.com Multiplay BBS (07 44 181-900 1266)
CIX conference *Quake* Files
Se necesitan 8 Mb y un PC robusto para ejecutarlo (DX2/66 o mejor, como se recomienda, un P90), y requiere 16 Mb de RAM para ejecución con Windows 95.

LOS NIVELES

El test de *Quake* viene con tres niveles completamente implementados en lo que se refiere a gráficos, iluminación y objetos, pero carentes de monstruos o de cualquier otro elemento para un solo jugador. Para la cuestión argumental, los denominaremos «el castillo» (bajo), «la mazmorra» (medio) y «la base espacial» (alto).

EL CASTILLO

• Te encuentras en lo que parece ser un edificio de arenisca. Un extraño emblema –miles de calaveras trituradas– adorna la pared frontal. • Miras hacia arriba.
• Las paredes se levantan hacia el cielo y se convierten en altas bóvedas curvas. Se advierte un inmensa sensación de tamaño y realismo. La distorsión de perspectiva que suele asociarse con mirar hacia arriba o hacia abajo en entornos similares no aparece por ninguna parte. • Te vas.

• Entras en un corredor cubierto de sombras. Cuatro cabezas decapitadas marcan el final del pasillo. Una puerta da al norte. • Vas hacia el norte.

• Te encuentras en una gran habitación abierta. Unos escalones a un lado conducen a través de un portal arqueado hacia un pasillo en forma de L que puede verse a través de los pilares desde el otro lado de la cámara.
• Vas hacia abajo por el pasillo.
• Bajando aún más por el pasillo se llega a un cruce. Una puerta con manchas de sangre atrae tu atención hacia la izquierda. • Disparas a la puerta.
• Oyes el chirrido de engranajes de piedra a medida que la pesada puerta de granito se desliza. Más allá hay una plataforma. • Caminas hacia la plataforma.



• Desde tu ventajosa posición sobre la plataforma puedes ver cómo se extiende una plaza, eclipsada por varias plataformas suspendidas. La iluminación es lóbrega y atmosférica. El corredor que atravesaste anteriormente continúa alrededor y por encima de esta plaza. • Saltas hacia abajo.



• Una rápida exploración de la sala revela un agujero en el techo que va a dar a la primera habitación. Clavado en la pared puede verse un revelador cadáver destripado. • Examinas las paredes.





• Al examinar las paredes descubres un interruptor de piedra que abre un pesado rastrillo. La luz centellea desde abajo.
• Al atravesar la abertura encuentras un tembloroso portal púrpura: una telepuerta.
• Entras en la telepuerta.

• Con un extraño y explosivo sonido, la palpitante telepuerta te desplaza a través del nivel. A continuación, te encuentras en otra plataforma. Llegas a la conclusión de que este pequeño mapa de prueba es un pequeño y claustrofóbico nivel «deathmatch» diseñado para dos jugadores. • Exploras.

• Una exploración más detenida revela un cojín de presión que extiende un puente sobre un fiero foso de lava, ofreciendo acceso a una armadura.
• Saltas al foso.

• La decisión de saltar al foso ha sido demasiado apresurada. Mientras aún flotas por el aire te das cuenta de que tu impulso es suficiente como para hacer que atravieses la abertura. Caes gritando hacia la lava.

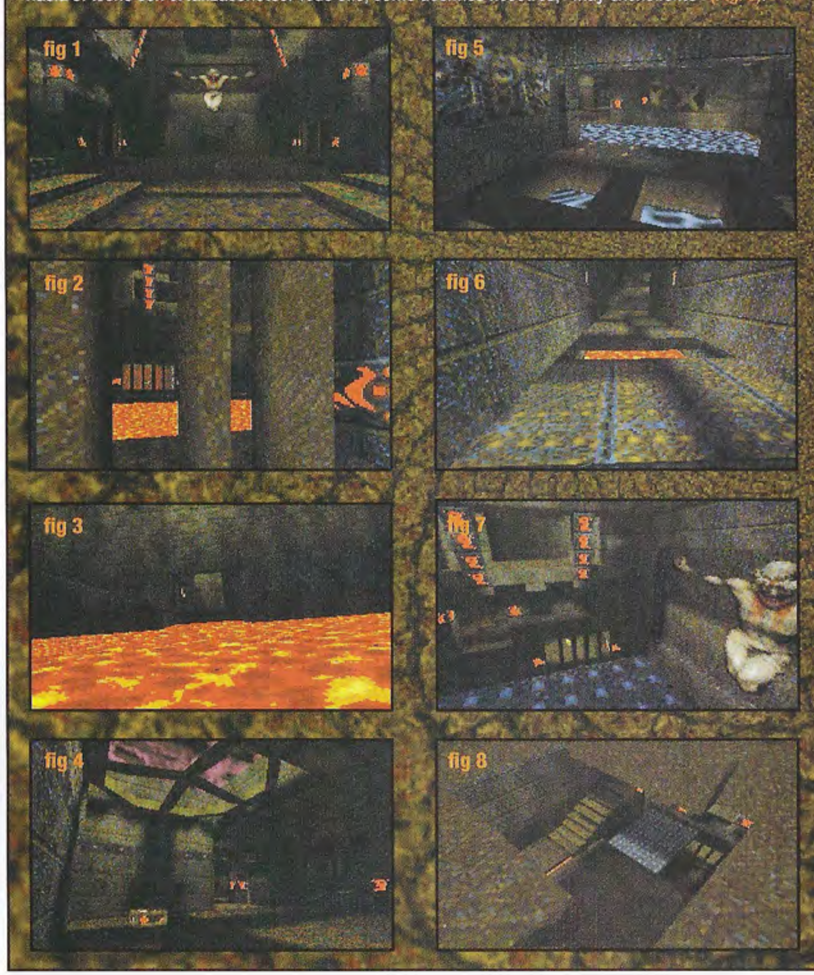
• Alucine.

LA MAZMORRA

Este nivel sirve como escaparate de muestra para parte de la complejidad del dispositivo de *Quake*, confirmando que las insolentes pesadillas arquitectónicas al estilo M. C. Escher son posibles. Se empieza en la «sala de estar» principal (Fig. 1), con un buen mural de Bob colgando de la pared frontal. Un incitante ascensor móvil se eleva sobre ti de aquí para allá. Las paredes, escaleras y suelos tienen aspecto de metal remachado de color gris azulado. Las escaleras que hay a un lado desembocan en pequeñas cámaras laterales (Fig. 2), en las que un interruptor hace desaparecer el suelo de la sala, creando una trampa de lava mortal, con mucha mala baba en modo «deathmatch» (Fig. 3). Si exploras un poco más, podrás advertir cómo las formas del techo proyectan flipantes sombras sobre el suelo (Fig. 4). Sin embargo, no miréis hacia arriba demasiado rato, ya que el inquieto cielo púrpura provoca extraños efectos en el estómago.

Un nivel secreto conduce posteriormente a una cámara con suelo medieval enrejado (Fig. 5), revelando ser un excelente lugar para una emboscada «deathmatch» y una bonita piscina de agua (por si tienes sed, cosa que no ocurrirá, ya que en *Quake* no le coge sed a uno). Todo el nivel es muy oscuro y las pronunciadas esquinas conducen a menudo a inesperadas trampas de lava (Fig. 6). Aquí, los suelos móviles se elevan débilmente por encima de mortales piscinas de lava.

La zona de la plataforma móvil, bastante guapa (Fig. 7), te proporciona otro gran lugar para una emboscada «deathmatch». No obstante, si disminuyes la gravedad del nivel, puedes salir disparado hacia el techo con el lanzacohetes. Todo ello, como decimos nosotros, «muy exchellente» (Fig. 8).



LA CONSOLA

Al arrancar el juego te ves frente a una pantalla de aspecto espeluznante y acabado de granito, con el gran logo de la Q tallado en su superficie. Se trata de la «consola»: un conjunto de líneas de comandos en el que puedes introducir todo tipo de palabras codificadas y opciones... y con la posibilidad de hacerla aparecer en cualquier momento del juego. Varios elementos pueden cambiarse «durante el vuelo». A nivel personal, es posible editar las claves, cambiar la sensibilidad del ratón, aumentar la velocidad de ejecución, cambiar los colores de tu ropa y ponerte un nuevo nombre: todo ello con escribir unos simples comandos. Con una mayor esfera de acción, también hay varios comandos que pueden modificar el nivel, los gráficos y el desarrollo del juego. El comando FOV cambia el campo de visión, desde unas inquietantes lentes ojo de pez en plan terror al estilo de la Hammer a un modo *zoom* ampliado completamente inservible. GRAVITY posee un efecto más bien obvio que puede dar lugar a hilarantes resultados (cuerpos que flotan, saltos sobrehumanos y, por descontado, impulsarse a través del nivel con el lanzacohetes).



»

El Test de *Quake* provocó diversas reacciones entre la comunidad *on-line*, muchos de cuyos miembros habían pasado meses echando pestes ante la sola idea de *Quake*. Las respuestas de los grupos de Usenet alt.games.quake y rec.games.computer.quake.misc (en su mayoría estadounidenses) y la conferencia *Quake* con base en CIX (en el Reino Unido) abarcaron desde lo evangélico y lo orgásmico a lo sanguinario y lo profundamente ofensivo, pasando por toda la gama de sentimientos inalterables, entusiastas, lívidos y suicidas en ruta. Hemos recogido una muestra de las citas más selectas que flotaron por ahí.

Sobre el motor 3D...

«El motor 3D es un gran trabajo, y casi hace que *Duke 3D* sea un desperdicio de código.»

«El motor 3D tiene una pinta estupenda. Los efectos de luz son increíbles. Se trata de un juego muy realista.»

«Las armas necesitan una mejora, al igual que la velocidad del motor 3D, pero el juego resulta muy prometedor. Los intrincados detalles aumentan el realismo de verdad.»

«Las armas son una mierda. Tienen unos gráficos pobres. Las explosiones son un pedo.»

«En 800x600 los gráficos son verdaderamente increíbles.»

«Se puede cargar este asombroso motor 3D y llevarlo a... bueno, a dar una vuelta en coche no, porque no tiene ruedas, pero sin duda alguna es posible acelerarlo un montón.»

«¿Qué ha pasado con la servicial barra de espacio? ¡No quiero andar hacia una puerta como un pardillo para abrirla!»

«Creo que es el motor 3D más imponente que he visto hasta ahora...»

Sobre las armas...

«En realidad es lo mismo de *Doom* otra vez. Uno va recorriendo un castillo con un fusil, otro fusil de cañón doble y una pistola de clavos automática (sí, una pistola de clavos). Ah, y no nos olvidemos del supercreativo lanzacohetes.»

«Un fusil de cañón doble es un arma que soy capaz de identificar; sé muy bien lo que hace el angelito. Existe una enfermiza sensación de placer que se obtiene al apretar el cañón contra la barriga de alguien y reventarle todas las entrañas, mientras se mira cómo la sangre le sale volando por la espalda...»

«Creo que, en efecto, se puede decir algo respecto a un juego en el que es posible ver la cabeza de alguien volando a través de una puerta después de ser hecho papilla.»

«¿Y qué hay del fusil semiautomático de doble cañón? ¿Qué hay respecto a recargarlo? ¡Pero si ahora el chaval de *Quake* ni siquiera tiene manos! ¿Hay algún arma que pueda usarse si se acaba la munición?»

«La otra noche creo que estuve una media hora jugando con el lanzagranadas.»

«¿Para qué coño necesitamos entonces un martillo? ¡No hay más que darle al tío en toda la cabeza con la culata del fusil!»

LA BASE ESPACIAL

Para probar completamente el test nos pasamos unos cuantos días (sí, días) jugando en el tercer nivel en modo «deathmatch» con seis (sí, seis) jugadores. He aquí unos cuantos momentos selectos, capturados para ti con nuestra cámara FragCam.



Los muchachos se ponen en fila para la foto de equipo antes de que den comienzo las festividades. Están Killer (Asesino), Mr. Mop (Sr. Paliza), Knuckles (Nudillos) y, mmm…, Miles, que molestaba a nuestro fotógrafo con lanzacohetes antes de que tomara la instantánea. Él ya ha pagado su castigo, al igual que lo hará cualquiera que se cruce en mi camino... ¡Muhahahaha!



Ven a por tu ración. La expresión de la cara del jugador cambia en función de sus acciones. Puede ser de dolor, de tranquilidad, o de pegar tiros.



¿Por qué no sorprender a un confiado oponente saltando etéreamente detrás suyo para a continuación volarle los sesos con un fusil?



¿Y por qué no, si el trofeo es tan entretenido? Sí, es la cabeza de Miles, con una expresión de agonía grabada en su rostro para siempre. Muhahahaha.



Como cabía esperar (y exigir), cada impacto de fusil extrae alrededor de doce pintas de sangre de tus oponentes. Entonces llega el momento en que bailan espasmódicamente y aúllan de dolor.



El «jardín trasero» de la Base Espacial es toda una orgía de pedacitos. Los jugadores que emergen del agua son blanco fácil para un cohete bien colocado, mientras una plataforma accesible mediante ascensores se convierte en el lugar perfecto para una emboscada.

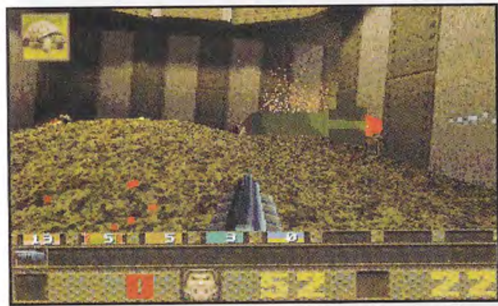


Estos son algunos de los momentos cumbre arquitectónicos del nivel tres (captados con nuestra cámara especial). La «escalera curva» es un precario acceso para alcanzar la protección más potente del juego: la armadura roja. Por desgracia, recorrer la escalera es harto peligroso: durante la subida uno es un blanco total. El «laberinto de las armas en cadena» ocupa un pequeño rincón del mapa, pero ofrece la oportunidad de esquivar y hacer acrobacias por los pasillos en el más puro estilo LAPD (Los Angeles Police Department).

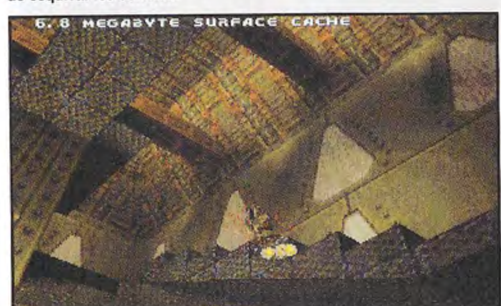




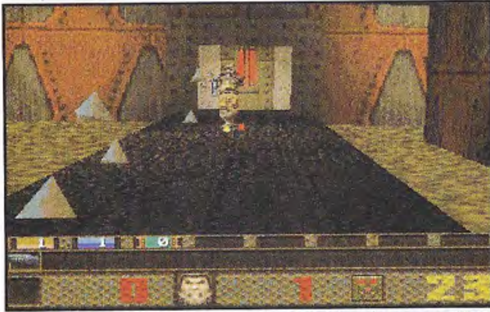
Otro detalle guapo de *Quake* es la variedad de formas en que mueren tus machacados enemigos. Algunos explotan (con unos efusivos efectos de sonido de intestinos emplastándose contra la pared más que apropiados). Otros caen de rodillas agarrándose la garganta y haciendo unas horribles gárgaras. Los hay que se doblan de dolor y caen apilados. Y otros se tambalean hacia atrás para luego impactar contra el suelo.



Consejo importante: al entrar en una escena de batalla, aseguráos de esquivar los cohetes.



La característica «mlook» de *Quake* (es decir, la posibilidad de mirar arriba y abajo apretando una tecla o botón del ratón) permite divisar esos francotiradores difíciles de alcanzar.



He aquí alguien que consigue unos clavos donde más los necesita (en su cuerpo). Un paso a la derecha o a la izquierda para evitar la embestida y se encontrará en el agua y nadando por su vida.



¿Tengo que ocuparme ahora de estas menudencias o me espero hasta el final y disparo al perdedor?



Poco sabe Knuckles que enseguida va a recibir una copiosa manita por parte de las mortíferas agujas de más de veinte centímetros del fusil de clavos. Lo que debería hacer es usar el ratón (en lugar del teclado, que es lo que hacen todos los mierdillas).







Vaya, ¿y te crees que eres muy duro? ¿A horcajadas en lo alto de las escaleras como una cabra ceñuda? Te crees muy listo, ¿eh? Veamos entonces si te crees lo suficientemente duro. Aaaargghhhhh (grito). Eres lo suficientemente duro.



Cada jugador puede elegir el color de sus pantalones y su camiseta. Todo ello puede desembocar en manifestaciones bastante floreadas. Los jugadores de vistoso colorido también cantan entre las paredes oscuras como una señal de tráfico, y suelen morir amenudo.





Sobre «deathmatch»...

«He probado el juego en red. Dos Pentium con 16 Mb de RAM... ¡¡¡y el "test" sigue siendo un montón de mierda!!! ¡¡¡UNA DECEPCIÓN TOTAL, TÍO!!!! ¡iD ha retrocedido! Las armas son patéticas... ¡¡Las explosiones parecen petardos de verbena!! Los misiles son un chiste, ni siquiera pueden verse, y las explosiones dan pena.»

«Es interesante constatar que yo divulgué el *shareware* de *Duke Nukem 3D* en vuestra red y que a la gente le ha gustado bastante, pero nadie juega mano-a-mano. Sin embargo, he puesto el test de *Quake* y hemos estado jugándolo casi cada noche.»

«"Deathmatch" es ahora, mucho más que antes, toda una sensación en 3D: verdaderamente aporta una nueva dimensión a las cosas, de igual modo que el «deathmatch» de *Descent* requiere habilidades y tácticas diferentes de las de *Doom*.»

«He jugado en red con ocho jugadores y ha sido lo más divertido que he visto nunca en un juego 3D. Mutilación pura. Me encanta *Quake*.»

«Los niveles me gustan mucho. Montones de grietas y escondrijos donde esconderse y cargarse gente. Lo que está muy bien es tirar a la gente a través del suelo enrejado en el nivel dos.»

«Lo reconozcan o no los detractores de iD, el juego es sin duda muy entretenido en lo que respecta al modo "deathmatch".»

«El sábado por la noche jugué al modo "deathmatch" con cuatro jugadores. ¡¡¡Bye, bye, *Doom*!!!»

«¡¡¡*Quake* con varios jugadores!!! ¡¡Este juego es excelente!! ¡¡Es demasiado!! ¡¡Es un pasote!!, etcétera»

Sobre el mamoneo...

«Si iD sacase *Wolf 3D* y en la caja pusiera *Quake*, seguiría vendiendo...»

«*Doom* estaba muy bien porque salió de la nada y le acertó entre los ojos al mundo de los juegos. Por el contrario, *Quake* ha sido tan anticipado que no puede evitar ser una decepción para muchos.»

«No voy a molestarme en discutir con vosotros, ya que no puedo imaginarme cómo podéis juzgar por un test previo "deathmatch".»

«¿No es interesante que mucha gente siga estando muy, muy impresionada con el juego, aún teniendo en cuenta todo el ridículo mamoneo que ha girado alrededor del mismo y que el actual producto es un test previo?»

«La cuestión no es si el test de *Quake* es un buen juego. La cuestión está en que, en mi opinión, tiene un buen potencial.»

«Trent Reznor, de Nine Inch Nails, hará la música/efectos de sonido. Me muero de ganas. Nine Inch Nails son cojonudos, así que estoy seguro de que la música de *Quake* también va a ser cojonuda.»

«Es cierto, triste, pero cierto. Mirad a todos los que defienden el test de *Quake*... no por la fuerza de lo que podemos ver en el test, sino por la idea de que a iD no podía salirle mal.» »

En la defensiva

"Para los idiotas que comparan *Quake* a *Duke 3D*, decirles que a menos que hayan viajado de alguna forma al futuro y hayan conseguido un copía entera de la versión de *Quake*, es mejor que se callen. iD Software dijo que es un "DEATHMATCH/ENGINE COMPABILITY TEST", eso es lo que dijo.

Aquellos de vosotros que estéis decepcionados por la prueba, bueno, si no fuérais unos idiotas tan analfabetos y intentárais leer de vez en cuando, no estariais tan decepcionados."

"¿Qué es lo que jode a la gente? Cualquiera que piense que *Quake* no será el primer gran shooter es que está celoso.

Dios lo sabe o lo ignora. Ellos liberaron la demo para que todos nosotros pudieramos probar el bicho y ponerle sonido como si fuera el último disparo posible."

"Creo que ha habido mucha crítica al deathmatch de *Quake* por parte de gente demasiado estúpida como para leer los artículos test que vienen con el juego".

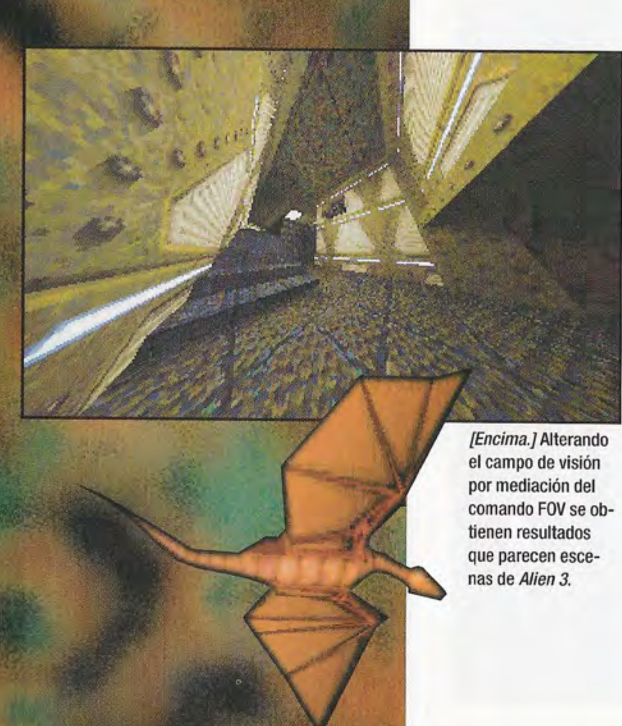
PERSONA A: "No hay nada que hacer con un juego para un sólo jugador".

PERSONA B: "¿Ummm? Este deathmatch no es un juego, si no sabes jugar a matar no te molestes en probarlo, a menos que quieras practicar con los gráficos".

En otro planeta

"¿Puedo jugar con *Quake* desde mi Atari Jaguar?"

"Hey, si no puede con su Jaguar, creo que, presumiblemente, podrá con su Commodore 64".



[Encima.] Alterando el campo de visión por mediación del comando FOV se obtienen resultados que parecen escenas de *Alien 3*.



Entrevista con iD Software

Sí, los semidioses de iD nos aseguraron una pequeña audiencia por correo electrónico para poder preguntarles sobre *Quake* y todo lo que se tercie. Conversamos con Mike Wilson, gran jefe número dos de iD.

PC Zone: –En el archivo de texto del test dice que iD recibe de buena gana las sugerencias sobre el juego que se envíen al fórum *Quake* de Usenet. ¿Hasta qué punto acusáis recibo de las sugerencias de la gente para, por ejemplo, nuevas armas, monstruos o efectos?

Mike Wilson: –Leemos todas las que podemos. La mayoría de ellas son ideas que ya hemos tenido en cuenta y que, o bien no contribuyen al desarrollo del juego, o no funcionan bien con la tecnología. Y también hay muchas que son una mierda. Aunque a veces puedes encontrarte algún que otro diamante en bruto.

PCZ: –Muchos de los «críticos» del test que habéis editado han sido gente que se queja de menudencias como explosiones o puertas que faltan, o de que «está muy oscuro» y «no hay monstruos». ¿No resulta frustrante que, después de pasar tanto tiempo desarrollando algo tan patentemente «ninjascópico», la gente trate de meteros un gol por pequeños defectos sin demasiada importancia?

MW: –Solemos ignorar cualquier *feedback* que no tenga que ver con el desarrollo del juego, ya que éste era el único objeto de este test inicial. Son muy pocos los elementos de la modalidad de un jugador que están terminados. Respecto a la frustración, sabíamos muy bien que la experiencia no resultaría satisfactoria para los que no tienen acceso a una red. Cuando todo lo que hay que hacer es ir por ahí y recoger una armadura, lo único que queda es escoger cuidadosamente las cosas. El *feedback* del modo «deathmatch» ha sido estupendo, de manera que no nos sentimos frustrados en lo más mínimo.

PCZ: –¿Qué responderíais a las críticas que dicen que *Quake* no es más que *Doom III*?

MW: –El modo «deathmatch» es similar al de *Doom* en el estado actual del juego. Las diferencias en el desarrollo del juego se harán más evidentes con posteriori-



LAS ARMAS



FUSIL: El arma básica de *Quake* es el fusil. Nada de pistolitas aquí. En lugar de ello, un sano movimiento de bombeo produce una cantidad de daño sustancial en un lapso de tiempo insustancial.



SUPERPISTOLA DE CLAVOS: No muy distinta a la pistola de clavos, la super «meramente» dobla el porcentaje de tiro y, por tanto, el daño producido. Especialmente efectiva cuando se dispara *desde* el agua *hacia* el cuerpo de alguien.



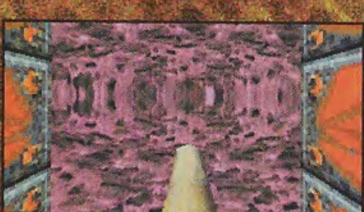
SUPERFUSIL: El maravilloso superfusil, medio sacado de *Doom* y ahora totalmente hecho con polígonos. También hace un espectacular sonido tipo Hiroshima al disparar y encierra la capacidad de pulverizar a un oponente armado con dos disparos.



LANZACOHETES: El método favorito para echarse a volar en *Doom* llega ahora a *Quake*. Los cohetes dejan una estela de humo y explotan contra paredes, suelos y las cabezas de la gente.



PISTOLA DE CLAVOS: La versión *Quake* de la pistola en cadena es algo con lo que no te gustaría tener que vértelas. A no ser que te guste quedar crucificado por una lluvia de mortíferos clavos de veinte centímetros. Su rapidez de disparo y su amplio radio de acción la convierten en el arma definitiva.



LANZAGRANADAS: Estas ricuritas rebotan en las paredes, hacen acrobacias sin esfuerzo en mitad de la batalla y son especialmente efectivas como cargas de profundidad contra francotiradores subacuáticos.

PISTOLA DE IGNICIÓN Y PISTOLA DE IGNICIÓN MÚLTIPLE: Estas no salen en el test, pero, mientras nos imaginábamos cómo serían, se nos ocurrieron las siguientes palabras: «imponente», «muy mortal» y «un flipe.»

dad. ¡Pero está claro que, de todas formas, desde mi punto de vista, *Doom III* no es exactamente una cosa de la que haya que avergonzarse! No obstante, en este caso el equipo está determinado a crear un producto que no dependa de pasados laureles.

PCZ: –El archivo de texto menciona también «algunos nuevos efectos muy limpios que estamos programando ahora mismo». ¿Hay alguna posibilidad de que nos avancéis un poco al respecto?

MW: –Ni una.

PCZ: –Los personajes tiene un aspecto increíble, pero, ¿los veremos llevar armas diferentes?

MW: –Ninguna de las armas del test es un producto definitivo. Podéis tener por descontado que sacaremos unas herramientas de destrucción nuevas y mejoradas.

PCZ: –Actualmente, la versión del test no está optimizada para 486. ¿Podemos esperar que la versión definitiva de *Quake* sea compasiva con este procesador?

MW: –Esa es sin duda nuestra intención. En la oficina tenemos un par de máquinas que no son Pentium, y John Carmack va a hacer todo lo posible por optimizar el juego para estos procesadores. Sin embargo, nos hemos comprometido a hacer que *Quake* dé lo máximo de sí. Existe la posibilidad de una versión mejorada para máquinas con la potencia necesaria para usar las características adicionales. El juego será fantástico para el mayor número posible de personas; esto es siempre una prioridad.

PCZ: –¿Cómo creéis que operarán los servidores *Quake*? ¿Con una cuota (como DWANGO) o algo más bien en plan «barra libre»?

MW: –No tenemos ni idea. Por desgracia, algunas firmas ya han expresado sus ideas al respecto en las redes, pero nosotros ni siquiera tenemos hoy día las bases de un plan comercial para conceder licencias a servidores. Una vez más, nuestra intención es que tenga acceso a los juegos de calidad el mayor número posible de personas. La cuestión fundamental es equilibrar un acceso muy difundido y asequible con un control de calidad. No queremos que la gente acceda a nuestros juegos en «la BBS del tío Ambrosio» y se piense que son nuestros juegos los que andan mal.

PCZ: –¿Ocho jugadores será el límite para el modo en red, o habrá más?

MW: –Todos los que sea posible. El juego en sí mismo (a diferencia de los juegos de varios jugadores actuales) no impone ninguna limitación; será una cuestión de anchura de banda y de espacio físico de los niveles. No tenemos ninguna respuesta concreta sobre esto, y no la tendremos hasta que el juego esté más cercano a su forma definitiva.

PCZ: –¿El «deathmatch» de *Quake* funcionará con KALI y otros sistemas de Internet (como *Descent*)?

MW: –La posibilidad de jugarlo en Internet es una prioridad. En concreto, no sé muy bien lo que pasará con KALI. ¡Pero nunca jamás digas «como *Descent*» cuando te refieras a *Quake*!

PCZ: –¿Podremos ver el «Torneo Mundial *Quake* Deathmatch 96»?

MW: –No me sorprendería. Con todo, todavía podría verse también otro torneo *Doom* Deathmatch. *Doom* es ahora un juego importante, y no creo que vaya a desaparecer.

PCZ: –¿Crees que veremos la prometida «interacción de entrañas», en la que un jugador puede recoger las cabezas y las armas de sus enemigos y utilizarlas como armamento?

MW: –¿Prometido? No sabía que se hubiera prometido nada. Ahora mismo, no está en el juego. Si al final se implementa, veremos cómo afecta al desarrollo del juego. Si mola, lo incluiremos, y si no... Bueno, no habíamos prometido nada.

PCZ: –¿Sacaréis alguna especie de editor de niveles de *Quake*, o vais a dejárselo a «amateurs» con talento?

MW: –Ahora mismo no estamos seguros. Es muy posible que los editores aparezcan incluso antes de que el juego esté terminado, y quién sabe si el nuestro será el mejor.

PCZ: –¿Os sorprendió ver los bocetos de los monstruos aparecer tan rápido o lo veis venir siempre?

MW: –No fue nuestra intención difundir los monstruos. Este suceso sí que resultó frustrante, sobre todo para los dibujantes: mostrar al público trabajo experimental e inacabado no es demasiado ortodoxo. Es como si yo fuera a Adrian y a Kevin cuando acaban de empezar a dibujar algo y les dijera: «Eso es una mierda» (cosa que me encanta hacer).

PCZ: –Ésta es una versión de prueba para jugar únicamente en red, pero también es un buen anticipo del estupendo dispositivo de *Quake*. Algunos han señalado cínicamente la fecha de edición –después de *Duke 3D*, bastante antes de la fecha de edición del juego completo– como un indicio de que iD «tiene miedo» de *Duke 3D*. ¿Qué tienes que decir a esto?

MW: –Nuestra experiencia con las casas de pruebas ajenas a nosotros, o incluso trayendo testadores beta, ha sido normalmente infructuosa, por lo que decidimos usar el mayor montón de testadores que el hombre conoce... la red. Su propósito no es comercial. No es más que una prueba. Y *Duke 3D* es otra mejora sobre la vieja tecnología. A *Quake* no le importará. *Duke* es divertido, pero puede resentirse con el tiempo.

PCZ: –Gracias, oh gran Dios del desarrollo de software.

MW: –De nada.

LOS MONSTRUOS (la historia hasta hoy mismo)

Pocos días después de la edición del test, algún listillo se coló en el código de *Quake* y sacó un boceto, permitiéndonos ver la mayoría de los monstruos que se incluyen en el juego. Por desgracia, la mitad están aún sin terminar (existiendo sólo como modelos *wireframe*, ese armazón que parece hecho de alambres), pero hay unos cuantos que vale la pena ver.



OGRO: Terrorífico, salpicado de sangre y de rápidos movimientos, el Ogro tiene un brazo de gran alcance, complicando además el combate al tener un enorme puño en uno de los brazos y una sierra mecánica en el otro.

VÓMITO: Bastante literal. El vómito es una especie de correoso lodo animado que se escurre por el suelo y trata de subírsete por las piernas. Saltar, ayuda, pero tampoco mucho.



EL MAGO: Bastante raro. Tiene forma de... bueno, en realidad, de condón, con un agujero en el medio. El Mago conjura una bola de fuego y luego, más o menos, te la eructa encima. Extraño.



DEMONIO 1: Un escalofriante íncubo saltarín con pinta de mono, repleto de cuernos demoniacos, una larga y activa cola, y la boca cubierta de sangre. Hace que el Barón del Infierno parezca un presentador infantil televisivo (lo cual sigue siendo bastante horrible).

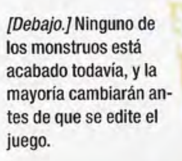
EL CABALLERO: Uno de los monstruos más bajitos, pero no se lo digas a la cara. No tiene ninguna armadura brillante; tan sólo una veteada delantera con intestinos incrustados. Se mueve con rapidez y maneja la espada aún más deprisa.



EL LERDO: Con mucha distancia, el monstruo más estremecedor hasta ahora en oferta. Enorme, bípedo en plan Yeti, con descomunales brazos abofeteadores y unos dientes tipo Goofy afilados como una cuchilla.



EL PEZ: Ubicada sólo en el agua (por supuesto), la piraña caza en grupo y prefiere abrirse camino a través de los obstáculos a dentelladas.



[Debajo.] **Ninguno de los monstruos está acabado todavía, y la mayoría cambiarán antes de que se edite el juego.**



Mirando atrás

Una vez se ha posado el polvo y la inicial vibración bueno/malo sobre el juego ha desaparecido, hay muchos productos que a menudo se merecen un segundo vistazo. Lo que hacemos aquí es volver atrás y darles otro repaso.

Top Gun: Fire At Will

MicroProse

Acostumbrados a asuntos decepcionantes, es agradable ver que las películas interactivas pueden funcionar si uno no intenta hacer nada demasiado ambicioso y mantiene el VIB (Vídeo de Imagen Borrosa) al mínimo absoluto.

Top Gun triunfó allí donde fracasaron otras, porque no dejó que el VIB arrollase e impidiese la experiencia del juego. Spectrum Holobyte demostró que, usado sensatamente, las cosas pueden resultar de otra manera.

Vale la pena destacar que *Top Gun* no fue en realidad comercializado como «película interactiva», sino como simulador de vuelo basado en una película que se editó hace diez años: las expectativas de la gente no eran por tanto tremendamente elevadas. *Wing Commander IV*, por otro lado, se vendió como una «experiencia interactiva» con Mark Hammill y Malcolm McDowell como «protagonistas», mientras su producción costaba la friolera de diez millones de dólares. En este caso, las expectativas fueron irrealizablemente altas a causa del dinero metido en el asunto, por lo que la gente quedó inevitablemente decepcionada (tal y como ocurrió con *Waterworld*, la película quiebrapresupuestos), pues no podían entender dónde había ido el dinero.

Es posible que, después de todo, *Wing IV* sea un buen juego (Chris reconoce que le gusta mucho), y tal vez no fue más que la víctima de mucha exageración. MicroProse ha demostrado con *Top Gun* que las películas interactivas pueden funcionar como género; sólo hay que recordar que lo que quiere la gente es jugar a un juego, y no sentarse a mirar «segmentos» de diez minutos de tembloroso VIB. Si así fuera, los PC vendrían con una tarjeta MPEG como característica *standard*, y Mark Hammill sería un hombre muy ocupado.

Jeremy Wells



Formula One Grand Prix 2

MicroProse

Eeeh... ¿Qué demonios es lo que pasa aquí? Hace ya un par de meses que le pusimos las manos encima a una copia de *F1GP2*, y, por lo que a nosotros respecta, esa versión en particular era casi completa. Los coches estaban todos. Los mapas de las pistas, también, y... parecía bastante completa por lo que a nosotros respecta. A Pete le gustaba mucho el juego (tanto que estaba a punto de practicar extrañas modalidades sexuales con él), y el consenso general de opinión era que se trataba de algo bueno. Ahora estamos en abril y todavía no hemos oído ni pío de MicroProse ni del querido Sr. Crammond.

Oh, sí. Hemos podido ver algunas versiones posteriores del juego y hemos anunciado la buena pinta que tiene... pero, ¿qué sentido tiene si sólo podemos jugarlo revistas como la nuestra? Nosotros podemos deciros lo bueno que es hasta que la cara se nos ponga azul, pero todo ello no significa nada a menos que todos vosotros podáis jugar también a él.

Y a medida que pasa el tiempo, el precio también aumenta. Hace sólo tres meses, era lo que se dice la hostia en lo que respecta a juegos de carreras automovilísticas, pero ahora oímos que el sorprendente *F1* de Psygnosis está a punto de ser editado para PC. Esto restará mucha mecha a *GP2*. Pero no nos malinterpretéis: el bebé de Crammond sigue siendo algo completamente sorprendente, pero, si no aparece pronto, tiene posibilidades de no quedarse mucho tiempo arriba del todo.

Somos totalmente conscientes de que la situación os mosquea a todos, y somos también conscientes de que en MicroProse están muy nerviosos al respecto. Nadie nos ha asegurado que el juego vaya a estar en las tiendas a finales de abril. Nos gustaría mucho escuchar puntos de vista cuando por fin lo veáis.

John Davison



Warcraft 2

Blizzard

No os creeríais el jaleo que montó la gente cuando salió este juego. En Internet deliraban, saludándolo como el mejor título de estrategia que se había hecho nunca. Hubo incluso algunos despistados que tuvieron el valor de sugerir que hasta era mejor que *Command & Conquer*. Nosotros lo analizamos, pero no pudimos entender por qué todo el mundo estaba tan excitado. Sí, es un juego con buen aspecto. Sí, resulta bastante adictivo, pero sólo por unos pocos días. Es así porque las misiones se vuelven repetitivas con mucha rapidez, y porque hay que hacer demasiados niveles antes de poder usar todas las armas y posibilidades del juego; para entonces, la mayoría ya se había aburrido de la cosa.

Hay que decir, sin embargo, que cuando nosotros lo analizamos nos preguntábamos si no estaríamos siendo un poco severos con el juego, pero, desde entonces, hemos hablado con mucha gente que entonces se volvían locos y que ahora me dan la razón en que al cabo de uno o dos días se vuelve tedioso. Esas mismas personas (y nosotros, podría añadir) estuvieron jugando a *Command & Conquer* durante semanas sin interrupción; de hecho, continúa siendo uno de los juegos favoritos para jugar en red entre los colegas de **PC ZONE**. *Warcraft 2* está bien, pero, sin duda, dista mucho de ser brillante.

Chris Anderson



Juegos buenos

A lo largo del tiempo vemos cientos de juegos, pero son pocos los que nos tienen colgados y seguimos jugando con ellos cuando se supone que deberíamos estar haciendo cosas más importantes...

- **Championship Manager 2**
- **Actua Soccer**
- **Top Gun: Fire at Will**
- **Descent 2**
- **Quake (Deathmatch)**

Juegos malos

Hay juegos que podrías dejar en medio del comedor con un gran letrero que dijera «por favor, robadme», y ni así te librarías de ellos...

- **Resurrection: Rise 2**
- **Tomcat Alley**
- **Comix Zone**
- **Rapid Assault**
- **Thunderhawk 2**



SISTEMA DE PUNTUACIÓN

90+ *CLASSIC*
Fabuloso, brillante con técnica, novedoso excelente, casi tan bueno como el sexo, etc. Virtualmente intachable en cualquier aspecto, y perfecto para jugar.

80–89 *RECOMENDADO*
Muy entretenido pero no es lo mejor en el escalafón sexual. Es más bien como un besuqueo. Una de esas experiencias más que agradables.

70–79
Una buena idea que se ha llevado a la práctica de forma razonable, pero no es totalmente original. Algo así como cuando alguien se te acerca y te pregunta: ¿Vienes por aquí muy a menudo? El tipo de juego que utilizaría si está de mal humor o desesperado.

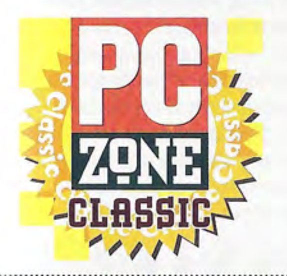
60–69
Por encima de la media pero absolutamente nada como para escribir a casa y contárselo a mamá. Presentación adecuada, mecánica de juego mediocre y bajando en originalidad.

50–59
El promedio del promedio. Cualquier juego que reciba esta puntuación no tiene nada de especial y probablemente será olvidado de inmediato.

40–49
Es el límite de lo soportable, con graves defectos. La presentación no es buena y la jugabilidad todavía peor.

20–39
Ordinario y definitivamente olvidable en todos los sentidos

20 y menos *FLOJO*
Una completa y absoluta porquería. No hay mucho peor que esto, y por lo tanto se merece el último premio: el gran premio PC Zone a lo hortera.









Índice de análisis

Apache	44
Normality	48
Kingdom O'Magic	53
C&C: The Covert Operations	55
Earthsiege 2	56
S.T.O.R.M.	58
Virtual Snooker	59
Spycraft	60
Hard Line	62
PGA European Tour	64
De todo un poco	68

Jane´s Apache Lo

Por fin está aquí uno de los pesos pesados de esta temporada, el esperado *Apache Longbow*. De la mano de Origin y Jane's llega el simulador de helicópteros más realista y espectacular de todos los tiempos. Daniel Gómez se encarga de explicarnos cuánto le gustan estos bichos, ayudado por el set completo de controles de vuelo Thrustmaster, el compañero ideal para largas jornadas de vuelo, y aislamiento total...

vuel



(Derecha)
Vale, no es el Ritz, pero es lo más cómodo en cuarteles del desierto.

Especificaciones técnicas

Memoria: 8Mb, 16 para óptima ejecución
Procesador: 486DX/66, Pentium 100 o mejor imprescindible
Gráficos: VESA o PCI capaces de VESA 2.0
Sonido: SoundBlaster AWE32, Gravis, Pro Audio Spectrum, Soundscape o compatibles SoundBlaster 100%
Controles: ratón, joystick, pedales, mandos de gases
Nota: CD-ROM de doble velocidad requerido

Un antiguo compañero de juegos me decía siempre que los simuladores de vuelo no eran todavía lo suficientemente buenos para hacernos creer que estabamos pilotando una aeronave. Yo acababa de comprarme mi primer PC, un 286 a 12Mhz, y los títulos disponibles por aquel entonces todavía no conocían las texturas ni los sombreados Goraud. Mi colega seguía insistiendo, mientras señalaba el puñado de polígonos que aparecían en la pantalla, que eso no parecía un avión de verdad. Aún no tenía joystick, y controlar el aparato con el teclado no ayudaba a mejorar la experiencia. Probablemente fuese esa falta de vistosidad gráfica la responsable de la mala fama de los simuladores de vuelo: aburridos, complicados, y propios de unos seres huraños enfundados en impermeables. Afortunadamente las cosas han cambiado, el rigor de las simulaciones ha mejorado ostensiblemente y la presentación gráfica es ahora motivo de rivalidad entre los editores. Gracias a nuestro caro amigo Pentium, no hay simulador que se precie que no nos ofrezca gráficos espectaculares cada vez más reales, en una lucha constante por dejar anticuado nuestro ordenador. Por otro lado, y para remediar el síndrome del piloto atado a un teclado, y otros síndromes más reales como el del túnel carpiano, no hay nada mejor que los productos de Thrustmaster. Para comentar el *Apache Longbow* he utilizado mi propio joystick FLCS y el TQS y los pedales de timón cedidos amablemente por los distribuidores de Thrustmaster en España, Herederos de Nostromo. Son el accesorio definitivo para poder replicar con toda razón a mi viejo amigo, que a los simuladores de ahora sólo les faltan las «g's». (Oh, espero que lo entendáis, alguien sabe lo que es una «g», ¿verdad?)

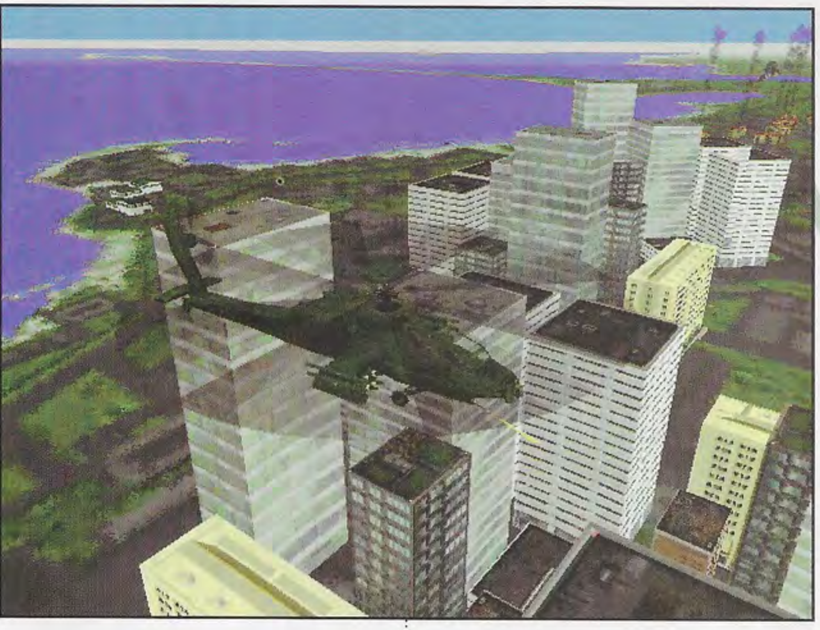
Zafarrancho de combate

Si fuese posible ir al concesionario de la esquina a comprarse un Apache, probablemente nos entregarían un montón de documentación sobre el aparato, vídeos explicativos de su funcionamiento y características y un cursillo de vuelo para no destrozarlo el primer domingo. Esto es exactamente lo que ofrece *Jane's Apache Longbow*. Además de un simulador de combate, es un paquete completo que te convierte en un experto piloto (espero la oportunidad de que me dejen un Apache de verdad, a ver si puedo demostrarlo de una vez). Se trata de un producto serio que pretende reflejar la realidad del pilotaje de un Apache, incluyendo sus sistemas de combate, confrontaciones con un enemigo inteligente y un escenario adecuado para explotar todas las virtudes de este arma so-

La mortífera carga del Apache.



ngbow Sistemas de Thrustmaster

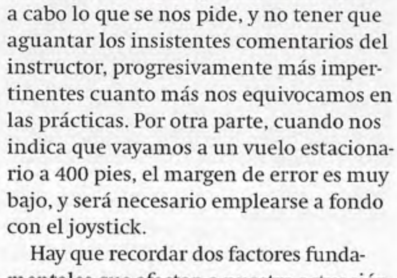


(Derecha)
Apache contra la especulación inmobiliaria y la violación de la Ley de Costas.

fisticada. Pero al mismo tiempo viene acompañado de vídeos, referencias técnicas y un programa de aprendizaje del manejo del helicóptero y sus sistemas de ataque, navegación y defensa. Este apartado merece una mención especial. El curso consiste en siete lecciones que van desde la instrumentación a tácticas y estrategias. En cada una, la voz de nuestro instructor (¡el típico militar americano con mucha mala leche!), nos irá explicando los procedimientos necesarios para aprender el manejo de los sistemas del Apache. Aquellas partes a las que se refiere en su explicación son iluminadas por un rectángulo parpadeante, de manera que relacionamos perfectamente los indicadores de la cabina con su función y manejo. Es fantástica la sensación de estar aprendiendo con un profesor el manejo de un simulador. Proporciona un aliciente especial a la ardua tarea de sacar todo el partido al *Apache Longbow* de Jane's. Después de soltarte una perorata en inglés de cuidado, pronuncia las palabras mágicas: «Now, you have the aircraft». Significa ni más ni menos que ahora te toca a ti llevar el pájaro, y aunque es bastante comprensivo con los fallos, el tono de su voz se irá agriando hasta que nos mande a... repetir de nuevo la «práctica».

Peligro: Piloto en prácticas

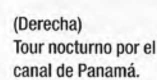
Pese a contar con un modo de vuelo simplificado, que dicho sea de paso, quita toda la gracia al manejo del helicóptero, y una opción de acción rápida, éste es un simulador que no ofrece concesiones. Aunque es posible salir vivo de algunas misiones adoptando una actitud de vaquero, es decir, dispara contra todo lo que se mueva y si no se mueve, también, estaremos desaprovechando su potencial. Aprender el funcionamiento de todos los sistemas requiere una dedicación especial, esfuerzo que no todos los jugadores estarán dispuestos a hacer. Lo de leerse el manual es simplemente imprescindible; vale que está permitido lanzarse a volar nada más instalarlo, sólo faltaría, pero sin conocer a fondo el funcionamiento nuestro vuelo será una chapuza. El *Apache* puntúa muy alto en cuanto al entrenamiento, puesto que el curso es muy completo y estará ahí siempre que queramos practicar cualquier aspecto. Es

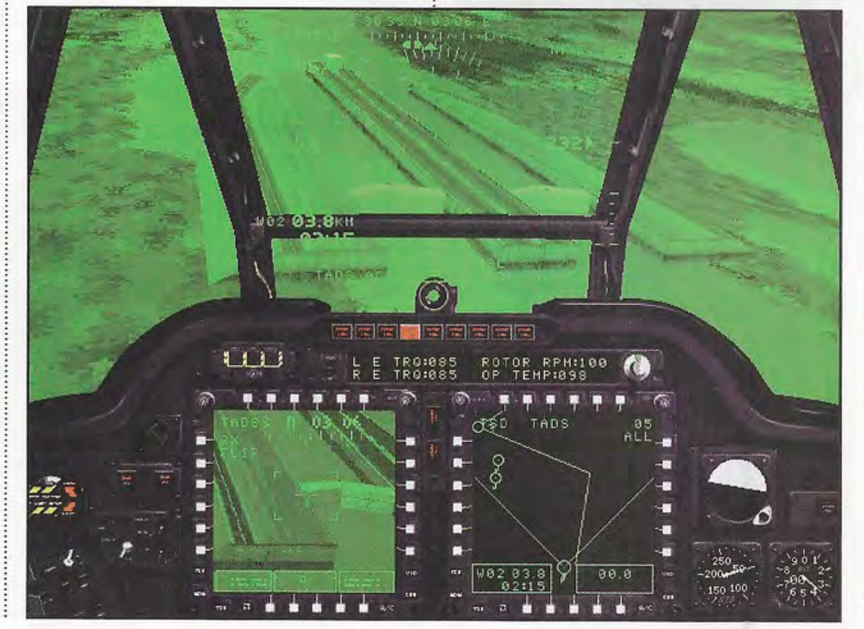


posible ralentizar la lección, de manera que nos dé tiempo a pensar cómo llevar a cabo lo que se nos pide, y no tener que aguantar los insistentes comentarios del instructor, progresivamente más impertinentes cuanto más nos equivocamos en las prácticas. Por otra parte, cuando nos indica que vayamos a un vuelo estacionario a 400 pies, el margen de error es muy bajo, y será necesario emplearse a fondo con el joystick.

Hay que recordar dos factores fundamentales que afectan a nuestra actuación en cualquier simulador. El primero es la potencia de nuestro PC, que afectará dramáticamente a la tasa de imágenes por segundo, traduciéndose en un vuelo casi incontrolable si nuestro procesador y tarjeta gráfica no están a la altura. El *Jane's Apache Longbow* es el simulador más exigente actualmente, e intentarlo en algo menos que un Pentium 100 con 16 Mb de RAM es una pérdida de tiempo. Con un PC similar me vi obligado a elegir el nivel de detalle medio si quería mantener una tasa de imagen aceptable en SVGA. La buena noticia es que la diferencia con el nivel más alto de detalle es poco importante, lo que indica el cuidado puesto en su programación. A pesar de esto, cada vez que iniciemos una misión en un mapa distinto al de nuestra última actuación, el programa procede a la descompresión del escenario, lo que tarda unos cuatro o cinco minutos. Buen momento sin duda para consultar el manual de nuevo en busca de la inspiración necesaria.

El segundo factor a tener en cuenta reside en los controles que utilicemos. Todo depende de cómo nos tomemos nuestro hobby, porque preferiría no echar cuentas de lo que cuesta un PC capaz de correr el *Apache*, y un juego de joysticks adecuado. Aunque evidentemente recomendamos disponer siempre del mejor material, éste no está al alcance de todo el mundo, y es mejor ir poco a poco. Dicho esto, pasaré a explicar las maravillas de los sistemas de vuelo de Thrustmaster.





(Derecha)
Tour nocturno por el canal de Panamá.

»

Estos chiringuitos habían desoído el ultimátum del ayuntamiento.



Con el pájaro por el mango.

No nos engañemos, utilizar el teclado de nuestro ordenador es un rollo cuando se trata de volar un helicóptero o lo que sea. Especialmente en los helicópteros maniobrables, ágiles, que dependen de su capacidad de esconderse para sobrevivir, disponer de un buen tacto en los controles es fundamental. Sentado frente al monitor, mis pies descansan en los pedales que sirven para controlar el rotor de cola. A velocidades bajas, el rotor de cola hará que nuestro Apache gire sobre sí mismo rápidamente, pudiendo así encarar los objetivos para utilizar armas no guiadas, como los cohetes Hydra. La mano izquierda sujeta el TQS, utilizado en los aviones como mando de gases, y aquí como control de colectivo. Este control es el que determina la cantidad de torsión aplicada al rotor, y por lo tanto, nuestra velocidad vertical. Es importante dominar con soltura este control pues es el que nos permitirá aparecer y desaparecer detrás de una colina y sobre todo aterrizar con seguridad. A mi derecha, un joystick clásico pero muy sofisticado, el F16 FLCS, que funciona de manera similar al de un avión, subiendo y bajando el morro e inclinando el aparato a derecha e izquierda. Si estamos en vuelo estacionario, inclinando la palanca a izquierda o derecha, nos moveremos lateralmente. Como podréis ver, es un auténtico sistema H.O.T.A.S (Hands on the Throttle and Stick), en el que todas las funciones están al alcance de un dedo. De eso se encarga el potentísimo programador de funciones de Thrustmaster, que permite asignar las teclas de control del juego a los botones y diales que el TQS y el F16FLCS disponen, de todas maneras, en el directorio \joystick del primer CD del *Apache* existen los archivos con extensión .B50 que contienen toda la información necesaria para manejar la simulación exclusivamente con los mandos.

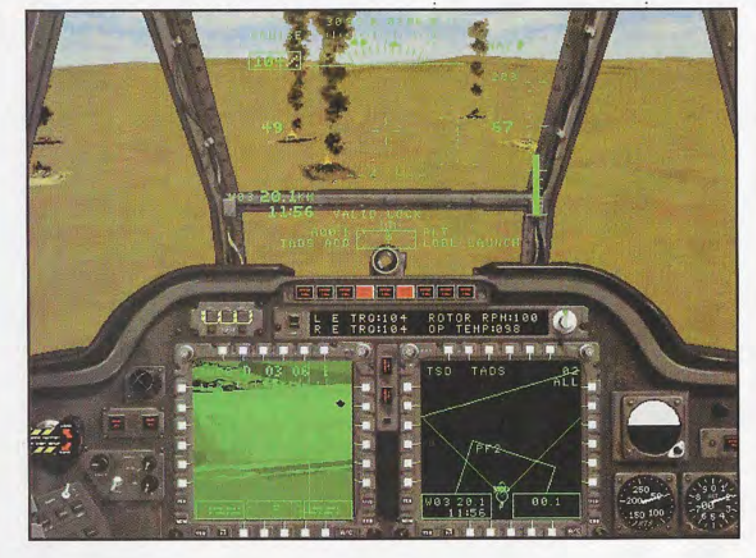
(Arriba) Montañas, vuestro mejor amigo.

(Abajo izq.) Estas hogueras tan bonitas eran carros de combate.

(Abajo dcha.) Este Hind ruso no volverá a molestarnos.

Cinco maneras de volar, y muchas de morir

Cuando acabamos de llegar a la base de los Apache, que es a la vez el menú principal, tenemos varias opciones a nuestra disposición. Aparte de las habituales de salida al sistema operativo, escoger piloto, hay cinco posibilidades de volar el Apache. La primera es... ¡la primera que escogeremos!, acción instantánea, que nos pone a los mandos de un Apache indestructible con munición ilimitada en un escenario lleno de objetivos. El vuelo de entrenamiento será la segunda opción a escoger, por favor, no hagáis campana, o lo pagaréis muy caro. Por orden de dificultad, encontramos después la opción de única misión, en la que podemos ajustar todos los parámetros, tales como meteorología, tipo de misión, calidad del enemigo o tipo de escenario (jungla, desierto o bosque). Esto nos garantiza un mínimo de doscientas misiones aleatorias, más que suficiente para prepararnos para el modo campaña, donde el peligro será real (bien, todo lo real que tú creas). Las misiones históricas son bastante divertidas, pues nos ofrecen variedad y emoción, pero permiten saber con certeza de qué irá el asunto. Finalmente, en el modo campaña, hay tres escenarios dis-





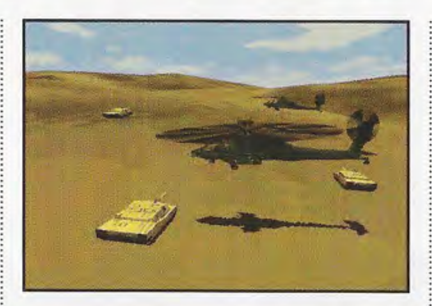
ponibles, dos de ellos «reales» y uno ficticio: Panamá y los problemas con un Noriega demasiado rebotado, Irak y nuestro viejo amigo Sadam y el inventado (esperemos) escenario de Ucrania, con todos esos peligrosos fanfarrones con el gatillo suelto. El modo campaña está aderezado con todo tipo de extras multimedia, en forma de noticiarios y documentales sobre el curso de los acontecimientos, así que el entretenimiento está asegurado.

Tira la piedra y esconde la mano

Sí, como los niños malos, así se comporta el Apache cuando hay que combatir. Un colibrí que vuela sólo a 287 Km/h y que no es recomendable que alcance alturas superiores a 6 kilómetros, tiene su sitio ahí abajo, pegado al suelo, husmeando tras las colinas, reservando su gran potencia de fuego para cuando es necesario. La principal virtud del Apache es que llega sin ser visto, ataca y se va cuando todo el mundo aún se pregunta qué demonios pasa. Dadme un terreno montañoso y un Longbow y seré capaz de limpiar el camino para que luego los aviadores se lleven la gloria. El armamento del Apache consiste en su magnífico cañón ametralladora de 20 mm y una carga variable de misiles Hellfire y cohetes Hydra para despachar blancos terrestres, más la posibilidad de montar misiles aire-aire para defendernos de los lentos pero bien armados helicópteros de fabricación soviética. La parte más compleja del Apache se refiere al control del armamento y los sistemas localizadores de blancos. Me da vergüenza enumerar todas las siglas pertinentes, no quiero asustar a los más blanditos, pero hay muchas maneras de despachar a los malos en esta simulación. El centro neurálgico de esta bestia matadora se halla encima del rotor, el radar del Apache Longbow. Y no está precisamente ahí por gusto ni motivos estéticos. Imaginemos que estamos detenidos frente a una colina. Sospechamos que al otro lado hay una agrupación de blancos enemigos, pero no podemos arriesgar nuestra máquina. Tan sólo hemos de ascender poco a poco, hasta que asome brevemente el radar por encima de la colina. Muy bien, los blancos han sido localizados y almacenados en los bancos de memoria del Apache. Seleccionamos cuatro blancos y ordenamos a nuestro wingman que se ocupe de ellos, los cuatro restantes son nuestros. Con los blancos aún visibles en nuestro radar, pero ya de vuelta en la seguridad de nuestra colina, lanzamos un par de Hellfires. Observamos la cuenta atrás de nuestros misiles, cuando faltan cinco segundos para que lleguen al lugar donde estaban los blancos hace unos minutos, elevamos el helicóptero de nuevo para que el radar «enganche» de nuevo los blancos. Ka-Boom, ya son historia. Y todo sin despeinarnos ni ir gritando como locos y haciendo piruetas con nuestro aburrido avión de ala fija. Los pilotos de helicóptero son cosa fina.

Delicatessen

Lo decíamos antes, esta simulación no es para pusilánimes, ni para domingueros, ni para gente que se asusta ante un manual de 250 páginas. Es para auténticos pilotos, porque las personas que han llevado a cabo este proyecto trabajan con helicópteros reales, y dan palmaditas en la espalda a los gerifaltes del Pentágono. Cuando la gente de Jane's se decide a hacer algo, se preocupan de que ningún piloto demasiado listillo les pase por la cara que «la lucecita verde de mi Apache no va ahí». Estos tíos se lo toman realmente en serio, y cuando están programando un simulador no piensan en ti, o en mí, pilotos de salón, sino en los verdaderos especialistas. Por eso este simulador va a reventar tu disco duro con sus 97 Mb y se va a reír un buen rato cuando las rutinas de instalación comprueben lo mediocre que es tu tarjeta de vídeo. No hay concesiones posibles, salvo en el buen gusto que se puede apreciar en todos esos pequeños extras que hacen que provoquemos cortocircuitos en nuestro teclado al caérsenos la baba. Éstos incluyen las bellas renderizaciones correspondientes a los diferentes menús, y una previsible pero efectiva colección de vídeos del Apache, su historia y la grandeza del ejército americano. Si un día os volvéis locos del todo, compráos los controles de vuelo Thrustmaster, y empezad a disfrutar de todas las sensaciones que el Apache os reserva. Ya sé que es complicado, exigente con el hardware y demás, pero eso a mí no me importa. Es el más sofisticado de los simuladores aparecidos hasta el momento, y encima es un simulador de helicópteros, ¿qué más se puede pedir?, ¿airbag, aire acondicionado de serie o descuento equivalente? ¡Bah!



(Izquierda)
Evidentemente, éstos se han rendido.



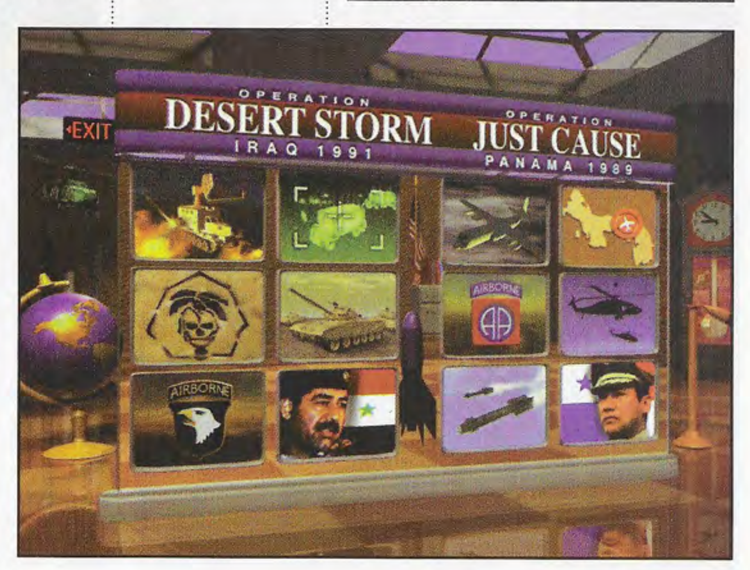
(Derecha)
Admirar las vistas mientras podáis, en combate no es muy recomendable.



Precio: 7.990 Ptas.
Fecha de lanzamiento: 8 de julio
Distribuidor: Electronic Arts
Tel: (91) 304 70 91



(Abajo Izq.)
¿Alguna duda sobre los gráficos?



(Abajo Dcha.)
Menú de misiones históricas.

Patrick McCarthy y John Davison caen en la cuenta de que son tan normales como ellos. Ojo, se han dado cuenta de que «ellos» se refiere a la cuasi extinguida tribu Malajusto del sur de Borneo.

Normality



Especificaciones técnicas

Memoria: 8Mb
Procesador: 486DX2
Gráficos: VGA, SVGA
Sonido: principales tarjetas de sonido
Controles: teclado y ratón

PC ZONE CLASSIC

Tenía que pasar, tarde o temprano, alguien tenía que hacerlo. Desde que la gente empezó a desguazar el código de *Doom* y averiguar cómo fue conjuntado por los programadores, hemos chupado juegos con perspectiva de primera persona por un tubo; pero las únicas aventuras que hemos tenido que se aproximaran a ese estilo eran prerrenderizadas (es decir, mierda), y uno no ha sido exactamente libre para deambular por donde le apetecía. De hecho, más bien lo contrario; no había ningún tipo de elección. Tú vas donde el juego decide que vayas (o si no, te caes en una piscina de cyberácido y te mueres).

El trabajo es libertad

Pero ahora tenemos *Normality*, una aventura de apuntar y hacer clic con perspectiva de primera persona, y que no es prerrenderizada. De hecho, se caracteriza por un buen sistema de 3D llamado True 3D que te ofrece entornos con mapeado de texturas por los cuales puedes deambular con la libertad de una víctima del «cuidado en la comunidad» que busca a un amable ciudadano para entablar una tediosa conversación acerca de los problemas que tiene para conservar su colección de objetos de interés del metro de Londres. (Y sí, ya que lo mencionas, quizá tú seas uno de ellos. Así podrás vacilarle de que tú tienes más cosas que él).

Oh, bueno, vale, no tienes tanta libertad; eres libre para andar dentro de un lugar, pero no eres libre para andar de un lugar a otro. Si has completado una sección del juego, o necesitas ir a cualquier otra parte, o lo que sea, puedes o usar el mapa y hacer clic en el lugar donde quieres ir, o (si el lugar lo permite)



[Abajo.] Las secuencias FMV (o DGV como se conoce a Gremlin Digital Video) son de una alta calidad extremada y están esparcidas libremente a través del juego para ilustrar puntos de interés.

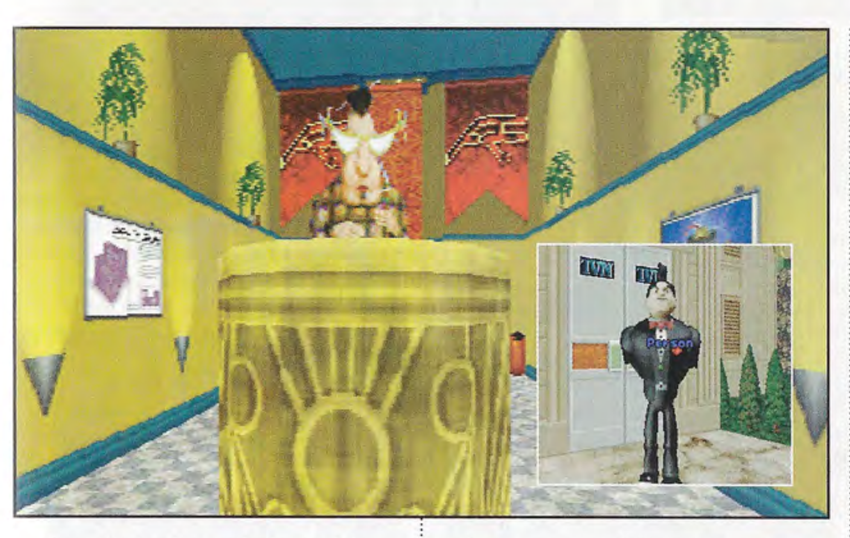








[Arriba.] Aunque la perspectiva es única, muchos aspectos del juego son muy tradicionales, como la pantalla de inventario, por ejemplo.







[Abajo.] La máquina de True 3D es muy versátil, y muchos de los puzzles se basan en el hecho de que puedes mirar arriba y abajo. Aquí tienes que mirar abajo a través de un agujero para llegar a un objeto.



puedes salir, ir a la parada de autobús y coger uno. Es una pena que los programadores no pudieran encontrar alguna manera de cargar cada lugar de tal manera que pudieses andar hacia él, como una especie de perspectiva en primera persona como la de *Alone in the Dark* o *Ecstasica*, lo cual hubiese contribuido enormemente a la atmósfera del juego. De todas maneras, también nos quejaríamos de tener que ir andando a todas partes si lo hubiesen hecho así. A no ser que hubiesen puesto todo lo que necesitas cerca. O hubiesen usado cintas de transporte.

Información del background

Aunque la aproximación al sistema de juego es bastante imaginativa, el argumento... bueno, no lo es en realidad. *Normality* es uno de esos juegos oscuros y futuristas que son demasiado verosímiles para tranquilizarnos; la ciudad donde vive tu personaje (la encantadora Neutrópolis) ha sido convertida en un sitio muy aburrido por una poderosa organización que ha impuesto unas estrictas normas de comportamiento sobre todo el mundo (sin duda, pasan el tiempo con filipinos de corta edad y con frutas de formas divertidas). Todo lo que pueda hacer aumentar el pulso, alzar la ceja, o cualquier otra parte de la anatomía está prohibido. Lo único que hay en la *tele* es Teletexto (e incluso ahí sólo hay noticias financieras), y los discos de tributo a Freddy Mercury son la única música que se te permite escuchar. Esta gente hace que el Papa parezca un libertino.

Tú eres un librepensador que eres recluido en una celda Norm por la policía Norm (sólo para tocar las narices), un grupo utilizado para asegurar que todo el mundo cumple con los dictados de aquellos que están en el poder.

Pareces sorprendido por tu arresto, pero para mí que está concienzudamente justificado. En un juego donde todo el mundo habla con distintos acentos provinciano, tú parloteas con una voz con la que los jugadores de pantalón corto se sentirán identificados. De hecho suena como una mezcla entre balbuceos de bebé y pijo gangoso. De todas maneras, de ahí es de donde tienes que escapar, y hacer otras cosas. Ya sabes, vivir una aventura.

Aunque el juego tiene una perspectiva de primera persona y puedes mirar a todas partes incluyendo arriba y abajo, es un juego de apuntar y hacer clic de lo más tradicional: explora lo que te rodea, coge todo lo que encuentres porque probablemente necesitarás combinarlo con otra cosa más tarde para solucionar un problema (e incluso aunque no lo hagas, parecerá que lo intentes), habla con los otros personajes, quédate clavado en un sitio, golpea tu cabeza contra el escritorio hasta que tu frente se parezca a la de Copito de Nieve... ya conoces la historia. Y todo en general, es la hostia de bueno. La variedad de puzzles contiene de lo



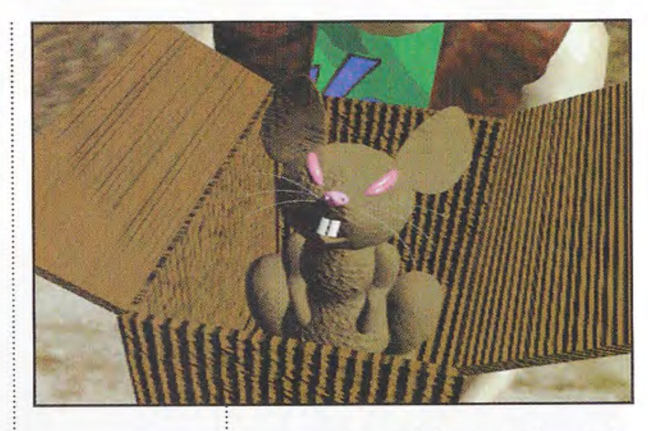
El interface

Para una aventura rompedora, *Normality* tiene un distinto romp... ejem... reforzante interface. Haz clic en el botón derecho, y aparece este «muñeco vudú» que hará todas las acciones por ti. Muy apto...

La mano cerrada coge objetos, la otra mano los usa. Los ojos miran, la boca habla... Pero dado que todo lo demás se ve en una perspectiva de primera persona, es una lástima que Gremlin no hallara algo más adecuado, o imaginativo; incluso una hilera de iconos en la parte superior o inferior de la pantalla sería menos intrusiva y torpe. El icono de «abrir» (una puerta en el pecho del muñeco vudú), es de una sutileza que me deja sin palabras. Es, o la obra de un genio, o la de un idiota degenerado.



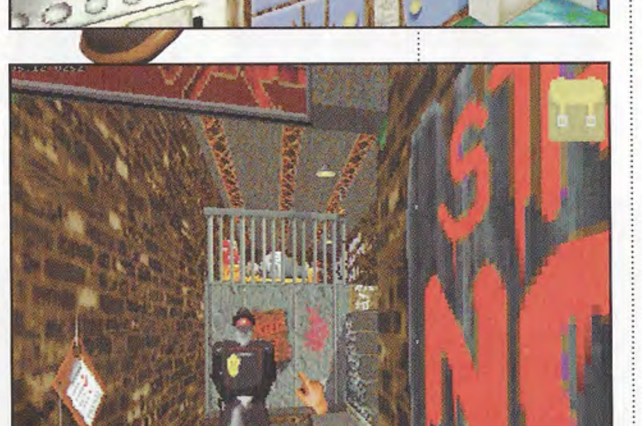




[Arriba dcha.] Lo creas o no... esto es vital para el argumento.

[Abajo.] La acción comienza en tu piso... y es algo que resultará familiar para cualquiera que haya vivido en piso de estudiantes.

[Inferior izquierda.] Por alguna razón, aquí hay un cámara.



mejorcito... hay algunos en los que tienes que juntar cosas para fabricar útiles artilugios, y hay otros en los que simplemente tienes que encontrar algo que algún personaje necesita (o en algunos casos no necesita). Aunque todo está basado en forma muy «objetiva».

Una vez que hayas pasado los primeros estadios y hayas escapado, pronto encontrarás un movimiento de resistencia luchando contra la policía Norm y contra el tirano que gobierna la ciudad. El líder de la resistencia te asignará una serie de tareas que te pondrán en marcha, y cada uno de esos objetivos generales está hecho de una serie de minipuzzles interconectados entre sí.

Los gráficos del juego están marcados a intervalos regulares por cortes escénicos, normalmente cuando solucionas alguno de los puzzles, pero también cuando realizas ciertas acciones o desencadenas una serie de acontecimientos. Estas secuencias renderizadas están bellamente realizadas, y el aspecto del juego «real» consigue enlazar nítidamente con el aspecto de los personajes renderizados. Para acabar de pulirlo, todas las animaciones han sido producidas con la ayuda del sistema de captura de movimiento de Gremlin que graba los movimientos de gente «real» y son así integradas con las animaciones generadas por 3D Studio. El resultado es algo mucho más realista que cualquier cosa que hayas visto generada puramente por un sistema de gráficos en 3D tradicional. Ya lo habíamos mencionado antes (y entramos en detalles cuando hablamos de *Actua Soccer*) donde todos los jugadores son animados usando el mismo sistema.

¿Risa? Yo casi me morí

El juego es de unas proporciones considerables y, muy bueno. No es nada fácil, algunos de los puzzles tienen soluciones lo bastante oscuras como para complacer a la mayoría de jugadores con pensa-



Segunda opinion

Normality está rompiendo moldes y tiene mucho en mente, las aventuras de Lucas y Sierra. Dándole la vuelta a todo y dándote un entorno en 3D, Gremlin ha conseguido algo que estoy seguro que muchos otros desarrolladores copiarán. Quizá no sea totalmente un nuevo género pero combina lo mejor de 3D RPG, como *Ultima Underworld*, con juegos de apuntar y hacer clic tradicionales como *Discworld* y *Day of the Tentacle*.

Gráficamente, el título es soberbio, y el juego es absorbente, si bien un poco surrealista a veces. Como Patrick, el personaje principal me pareció sorprendente a veces... no tanto por lo que hace sino por cómo habla. El juego está lleno de acentos de Liverpool, de Manchester y de todos los estereotipos británicos... pero el personaje principal es irritantemente yanki.

En general, es un gran juego; y ciertamente es una de las mejoras aventuras que han aparecido en los últimos meses. Definitivamente supera a *Kingdom O'Magic*, al menos para mí.

John Davidson

mientos «laterales»... ahora estáis esperando un «pero» ¿no?.

Pero (aquí lo tenéis) no carece de unos pocos puntos débiles. Como aventura de comedia, no llega a las excelencias de *Sam and Max,* o incluso de *Discworld* (si es que encontráis a Terry Pratchett divertido). Tiene sus momentos, y hay carcajadas, pero a veces el diálogo se alarga. A menudo, tienes la sensación de que no necesitas realmente escuchar demasiado, lo que por otro lado es entretenido, aunque a veces un pelín tedioso.

Puntuación



Ambicioso, vale la pena.

Precio: 7.495 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Distribuidor: Arcadia
Tel: (91) 561 01 97

[Abajo.] Éste es el Ordinary Outpost, un hervidero de actividad policial adonde la acción te conduce eventualmente.





¡¡¡Y LOS GANADORES SON... !!!



Los 6 agraciados con un WING COMMANDER IV El Precio de la Libertad *son...*

¡QUE LO DISFRUTEIS!

LUIS RODRÍGUEZ PALAZUELOS
Santander

IGNACIO IBARGOITIA
Vitoria

PABLO GARCÍA LORENZO
Aviles

JESÚS DEL OLMO DIEGO
Venta de Baños

ANGEL TARDÓN GARCÍA
Valladolid

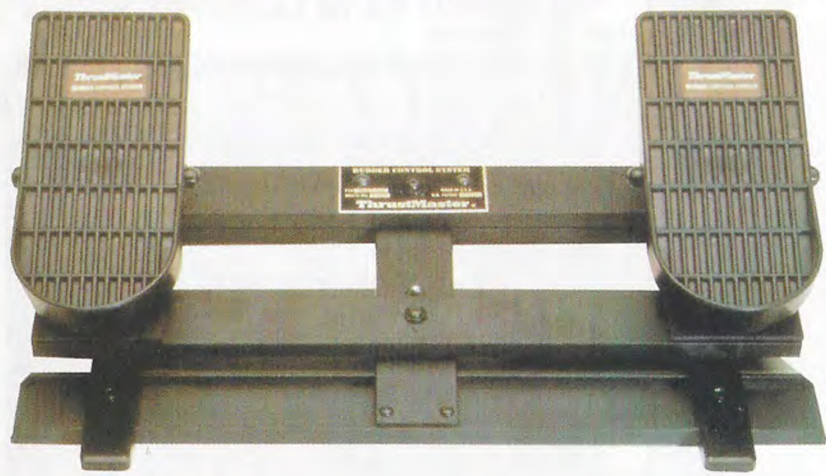
ROBERTO RIVELLES
Martorell

A CONTINUACIÓN PC ZONE TE OFRECE LA OPORTUNIDAD DE COMPLETAR TU CUPÓN DE PARTICIPACIÓN PARA EL SORTEO DEL PACK DE PRODUCTOS THRUSTMASTER QUE YA ANUNCIAMOS EN EL NÚMERO PASADO.

Recuerda que el regalo incluye:

- Los joysticks **F-16 FLCS** y el **F-16 TQS**, los mandos más realistas de un F-16.
- Los pedales **RUDDER CONTROL SYSTEM**, para el control del timón del avion
- Más todo lo que necesitarás para conectar estos periféricos a tu PC

EN DEFINITIVA: **!!! EL SUEÑO DE TODO FANÁTICO DE LOS SIMULADORES DE VUELO, POR GENTILEZA DE HEREDEROS DE NOSTROMO !!!**





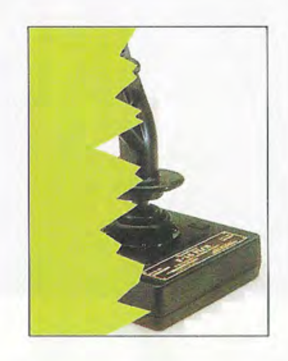
PARA CONSEGUIRLO SÓLO TIENES QUE RECORTAR, O BIEN FOTOCOPIAR, LA MITAD DE LA IMAGEN QUE HAY EN EL CUPÓN DE ESTA PÁGINA Y COMPLETAR CON ELLA LA QUE PUBLICAMOS EN EL NÚMERO ANTERIOR DE PC ZONE. UNA VEZ CONSEGUIDA LA IMAGEN COMPLETA, ENVÍALA, JUNTO A TUS DATOS PERSONALES, A:

Ediciones Zinco, Concurso PC-ZONE
Conde Borrell, 208, 2º4ª
08029 Barcelona

Bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no sea trabajador de la editorial, colaborador de la revista, familiar directo o indirecto de los mismos.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en la editorial en la fecha indicada y no se aceptarán reclamaciones por pérdidas en correo o deterioro de las cartas.
4. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximas ediciones de la revista.La entrega de premio se efectuará por correo.
5. Cada participante sólo puede mandar una tarjeta postal.
6. La participación en el concurso implica la aceptación de las normas anteriores. La decisión de los jueces es inapelable.

CONCURSO
Herederos de Nostromo/2



Concurso PC Zone número 7



Patrick McCarthy suele distraernos en la oficina con su truco del «bulto mágico flotando sobre un trozo de tela brillante». A veces hasta consigue que le salga bien. Un día de estos averiguaremos cómo lo hace.

Kingdom O'Magic

Con un guiño de complicidad y un suave codazo en las costillas llega *Kingdom O'Magic*, «una comedia de apuntar y hacer clic con una máquina RPG bajo la superficie». Algo que sorprendentemente te da, según dice aquí, seis juegos en uno. Esto se basa en el hecho de que hay tres diferentes búsquedas en las que embarcarse, y dos protagonistas con los que puedes jugar en cada búsqueda. En caso de que tus matemáticas no estén muy bien, la fórmula es: tres búsquedas x dos personajes = seis juegos. Pero, ¿se cumple? ¿Eh?

¿Dos personajes = dos juegos?

Esto no se aguanta demasiado después de un escrutinio más detenido; si tú juegas la misma situación en la misma búsqueda con personajes diferentes, a menudo te encontrarás repitiendo muchas conversaciones palabra por palabra. Obviamente otras veces, aunque por necesidad, las conversaciones variarán. Los otros personajes no pueden, por ejemplo, hacer ninguna alusión al tamaño de los pechos del personaje masculino, lo cual fuerza a los escritores a dar con un nuevo diálogo llegados a este punto. Y hay veces en las que tienes que modificar tu acercamiento a las situaciones con cada personaje adecuadamente. Aunque el objetivo de cada búsqueda sigue siendo el mismo, y hay más similitudes que diferencias.

¿Tres búsquedas = tres juegos?

Esto pasa por los pelos, aunque si los lugares en una búsqueda están también disponibles en otra (no todos), muchas conversaciones son, una vez más, idénticas; se

Shah-ron

Como probablemente adivinarás, ella es la opción de personaje femenino. Físicamente es menos fuerte que el personaje masculino de enormes extremidades (porque es una tía, ¿vale?). Por otro lado, es mejor usando la magia. Esto es como vivir en Japón. Como probablemente verás, tiene unos pechos enormes, una minifalda que apenas le tapa el culo y unas botas de tacón alto que le llegan hasta las ingles. Esto es lo que podemos ver de ella. En esta versión Shah-ron enseña las bragas bajo su falda cuando se agacha; en las primeras versiones, no llevaba bragas. Probablemente tuvieron que ponérselas porque no estaban muy seguros de lo que debería haber bajo ellas.

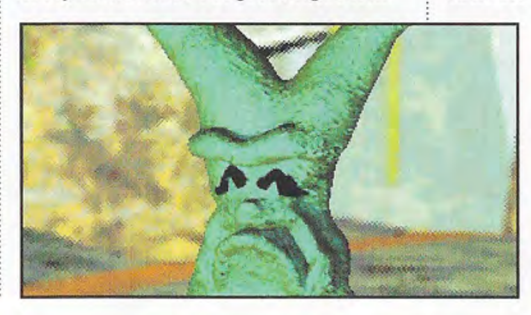
Especificaciones técnicas

Memoria: 8Mb
Procesador: 486DX/33
Gráficos: VGA
Sonido: todas las mejores tarjetas de sonido
Controles: ratón



[Arriba.] El interface está a la última.

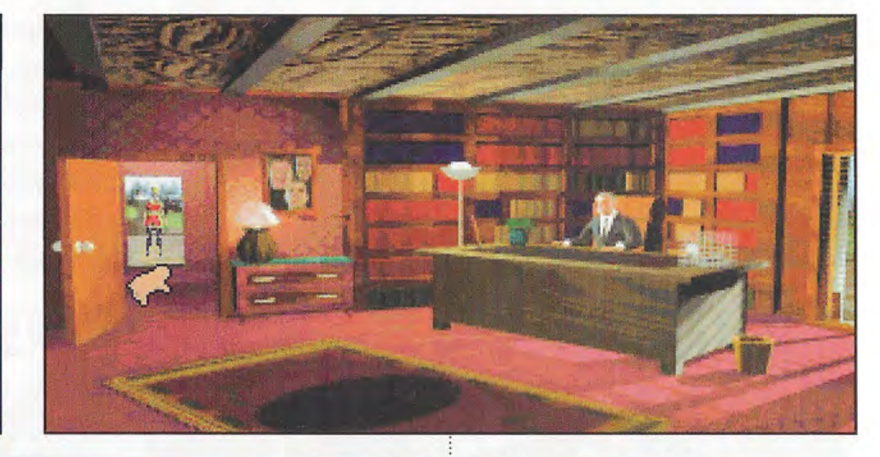
[Abajo.] Todos los personajes del juego están renderizados, pero tienden a parecer un poco «abultados».





Thidney

El personaje masculino (y algo repulsivo), para aquellos que están nadando en testosterona y que simplemente no pueden imaginarse llevando a una mujer. Su voz la ha puesto John Sessions, pero antes de que empieces a imaginarte las líneas de «Jo, jo» de pretencioso increíblemente complacido por sus propios chistes y ansioso por demostrar a la audiencia lo agudo que es, vayamos con Thidney... Es un tipo raro, con una respuesta para cada situación y un acento que altera tan a menudo a mitad de frase que nunca averiguas cuál se supone que es el verdadero. De todas maneras, a pesar del hecho de que sus brazos son como los de un supermodelo, él es el más fuerte de los dos personajes. Porque es un tío, ¿vale?



[Superior derecha.] Todos los escenarios han sido renderizados en 3D Studio y tienen un aspecto muy diferente de cualquier otro juego de aventura.

[Derecha.] Eres un bicho raro...



« me ocurre aquella en la que intentas obtener una peluca del fabricante de pelucas. Incluso obtienes las mismas extrañas interjecciones en el mismo punto. Así que la fórmula no acaba de funcionar. Pero ya que tienes un montón que hacer sin meternos por ahí, vamos a olvidarlo.

Drama de fregadero.

Kingdom O'Magic es un inusual juego de apuntar y hacer clic, ya que no sólo hay cortes escénicos, sino que también se ha añadido filmación de película para un efecto cómico. De hecho es humor de fregadero, que seguro que te gustará. El guión, cuando no está retratando a las minorías muy por encima, también tiene sus momentos, y me hizo reír en diversas ocasiones. Hay algunos bonitos toques; la idea del álbum de fotos de Gorgon fue un de los que me gustó particularmente. El juego se mueve entre el día y la noche, con ciertos lugares disponibles a distintas horas del ciclo. Una bonita idea en la teoría, pero puede significar esperar a que pase el tiempo, una interminablemente repetida caída de la noche, y repetir el «chiste» del amanecer, que seguro que acabará por sacarte de quicio.

Un acérrimo seguidor de la moda

A veces da la sensación de que han intentado, un pelín demasiado, añadir toques de modernidad, incluso usando el *Guaglione* de Pérez Prado (alias: Música del Anuncio de Guinnes) en una secuencia de la introducción, y haciendo continuas referencias a *Pulp Fiction*. El guión es más entretenido cuando para de esforzarse en demostrarte su agudez –cierta agudez es ciertamente peculiar–. Habla con un elfo, por ejemplo, y te dirá en una fantasiosa y aguda voz: «Yo vivo en el bosque, no tengo deudas y estoy increíblemente bien dotado. Cada día es un día encantador para mí...» y se va. Y algunos de los fieros y amenazadores espectros tienen salidas cómicas si les hablas de cierta manera.

Como para el RPG, lo que destaca es que los personajes NPG van de aquí para allá, tienen su propia salud y puntos de hechizo (esto puede ser un fastidio si tienes algo que darle a alguno de ellos, y no puedes encontrarle porque están todo el rato dando rulos, pero ése es el precio que has de pagar por una máquina RPG, supongo).



Las diferentes razas también tienen un sano desprecio por las otras, así que a menudo oirás o verás luchas entre ellas; puedes encontrar armas para usar contra esos cabrones si estás un poco cansado de tanta cháchara y estás seguro de que no te van a joder vivo (aunque la mayoría de ellos lo harán si tienen la oportunidad). En global, *Kingdom O'Magic* es en esencia un juego sólido que vale la pena.

Puntuación

82

Muy bueno. Vale la pena. Y todas esas frases tan manidas.

Precio: 7.192 Ptas.
Fecha de lanzamiento: sin determinar
Distribuidor: Arcadia
Tel: (91) 561 01 97

Estereotipos

Es tan sólo un juego, y se supone que es divertido y todo eso, pero estaría mejor sin los estereotipos de las minorías. El Rey Negro tiene toda la parafernalia de mierda de «oye, *brother*» que solemos ver en las películas de negros. Los diseñadores parecen considerar que puede colar con las referencias a Samuel L. Jackson en *Pulp Fiction*, pero hay una diferencia: en la película, él era un personaje fuerte del que no te reías; éste es un bufón. Y el peluquero es un homosexual integral. Parece que los diseñadores trataron de justificarlos diciendo que todas las minorías eran astillas del mismo palo. Para partirse.

C&C: The Covert Operations

Así que has terminado *Command & Conquer* y te crees muy duro, ¿eh? Bueno, eso es lo que pensaba Pete Hawley hasta que obtuvo el nuevo disco de misiones de nuestros amigos de Westwood.



[Arriba.] ¡Vale! Dejaré caer mis tanques aquí mientras mi comando aborda el Chinook para ir y causar daños en la otra ribera del río.

Durante los últimos meses, comandar y conquistar a altas horas de la madrugada se convirtió en un pasatiempo internacional para los usuarios de PC de todo el planeta. Las ventas indican una quinientas mil copias sólo en Europa, no está mal para empezar, pero ahora hay otro ataque en nuestros escritorios en forma de un nuevo disco de misiones: *The Covert Operations*. Y para continuar en la tradición de los discos de misiones, es un hueso duro.

Los discos de misiones son una especie de software muy extraño... quiero decir, ¿qué son exactamente? ¿De dónde vienen? ¿Y por qué son siempre tan increíblemente difíciles? Echando una rápida hojeada a la historia del PC, unos pocos títulos me vienen a la mente y me dejan con la impresión de que los discos de misiones son lanzados por una de sólo tres razones:





[Izquierda.] Los Nod de mierda siguen matando a inocentes en este disco de misiones.

[Abajo.] Es ligeramente decepcionante que los cortes escénicos no hayan cambiado.



Especificaciones técnicas

Memoria: 8Mb
Procesador: 486DX2
Gráficos: VGA
Sonido: las principales tarjetas de sonido
Controles: ratón
Nota: necesitarás una copia de *Command & Conquer* para usar este disco

1) Actúan como un aperitivo antes de que llegue la secuela, dejando contentos a los adictos del juego en el período intermedio.

2) Son un intento de hacer dinero gracias al éxito del original añadiendo unos pocos niveles extra en un CD, aunque se use la misma máquina del juego y no haya elementos nuevos.

3) Un chiste de mal gusto creado por los programadores para la gente que trabaja en las desarrolladoras que están aburridos de jugar al juego original dieciséis horas al día, y necesitan un nuevo desafío.

¿Alguien se acuerda de *The American Revolt*, el disco de misiones para *Syndicate*? Si estás familiarizado con él, entenderás exactamente por dónde voy.

Nuevas partes

Todas las misiones nuevas y los niveles de red están listados (ocho GDI, siete NOD, diez de red), y simplemente haciendo clic en uno aparece la animación de la intro de la misión; no hay nuevas, me temo. Este sistema de menú inicial me dejó sorprendido. No hay ninguna campaña o argumento que seguir con los nuevos niveles, se trata tan sólo de combatir a través de ellos uno cada vez. Todo esto está muy bien y significa que puedes ver todos los niveles nuevos sin tener que jugarlos, pero una de las razones por las que tanto me gustó el original fue por el inmenso sentimiento de atmósfera y realismo que se creaba cuando combatías para cumplir tu objetivo final.





Otra irritación es que los errores en la inteligencia artificial son aún evidentes; el juego de red también sale perjudicado en este aspecto. Y luego hay cosechadoras que deambulan sin rumbo, a pesar de estar al lado del mayor campo de Tiberium de la galaxia conocida, y gastarse montones de dinero en las huelgas de los satélites que hacen casi tanto daño como una araña furiosa con dolor de cabeza. Sigue siendo mejor ahorrar dinero y construir un enorme batallón de tanques y atacar por dos lados. ¡Ajá!

Dejando las críticas de lado, *C&C* sigue siendo uno de los mejores juegos del pasado año, y la añadidura de nuevos niveles sólo puede ser para bien. *The Covert Operations* es un excelente complemento a la colección de software general *Command & Conquer*, y si eres un ávido fan te recomiendo encarecidamente que urgues en tus fondos de guerra y te lo compres inmediatamente. Si eres un jugador casual de *C&C* entonces te aviso de que es más difícil que ocho cosas difíciles luchando entre ellas por saber cuál es la más difícil, machacadas por algo aún más duro con un brazo atado a la espalda. ¡He dicho!

Puntuación



Un gran complemento al original, pero la hostia de difícil

Precio: 2.990 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Publicado por: Virgin
Tel: (91) 578 13 67

Metaltech Earthsiege 2

Es la continuación de *Metaltech Earthsiege*. Tiene un título apabullantemente original. Y ha inspirado a Patrick MacCarthy a dar con una introducción igualmente original.

Para aquellos que no estéis familiarizados con el concepto que hay detrás de los juegos de *Metaltech*, la cosa va de lo siguiente: Estúpidos Científicos del Futuro (ECDF) crean una horma avanzada de inteligencia artificial con conexiones neurálgicas y un modelo biológico.

Bien hecho, ECDF. Ahora en ECDF tendrán que escoger. ¿Combinarán esta inteligencia artificial avanzada con pequeños y avispados robots que pueden ser usados para lavar, quitar la mierda de las cuñas y escribir guiones de telenovelas, haciendo así más fácil la existencia de los pobres y estresados humanos? ¿O combinarán la inteligencia artificial con poderoso armamento de destrucción, teniendo en cuenta que así obtendrán una mayor subvención del gobierno? No hay color. A pesar de la presencia en la biblioteca local de un montón de novelas de ciencia ficción, juegos de ordenador y películas que se matan por avisar de los peligros que existen, ellos meten la inteligencia artificial dentro de un robot acorazado del tamaño de San Pedro de Roma, luego lo equipan con más armamento letal del que un ministro de defensa le vendería a Irak. Y ésta es la última vez que vemos a los de ECDF, o lo que es más, es la última vez que vemos a todo bicho que salte, se arrastre o nade en el planeta (conejitos, gatitos, hormigas, gusanos... ejem, anguilas en gelatina) y a la mayor parte de la humanidad. Porque el recién creado cybrid decide, en aproximadamente 0,0001 segundos después de ser conectado, que no, que no va a vaciar cuñas y a sacar al perro, va a construir algunos amigos y a matar a todo bicho viviente del planeta. Básicamente, si hay algo cuyo cuerpo no esté hecho de acero templado, es ahora una especie en peligro de extinción. Tú, decidido a seguir vivo, decides unirte a un pequeño grupo de humanos supervivientes que se enfrentan a estos chanas aluminizados.

[Abajo.] Tú y tus amigos decidís qué poneros para la fiesta...



[Derecha.] Caray, este desodorante para sobacos es potente.

Especificaciones técnicas

Memoria: 8Mb
Procesador: 486DX
Gráficos: SVGA
Sonido: SoundBlaster y compatibles
Controles: joystick, ratón, teclado
Nota: requiere Windows 95

¿Desarrollo del argumento?

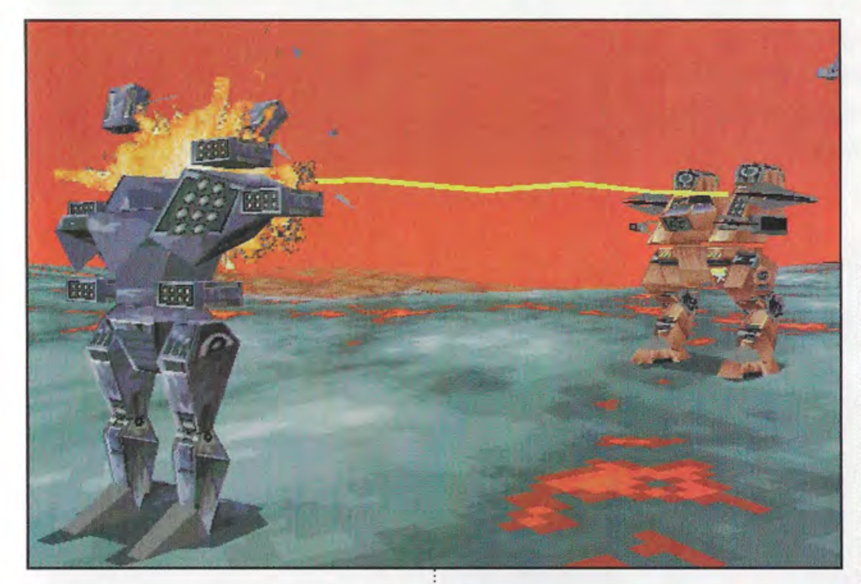
Es exactamente el mismo planteamiento y tiene un argumento que es idéntico al del primer juego. Ahora han vuelto, en un intento final de barrer a todos cuyos testículos no repiqueteen metálicamente al andar. Y básicamente toda la estructura del juego es también la misma. A pesar, presumiblemente, de haber vencido a los latosos cybrids al final del último juego (si no, no estaríamos aquí para la continuación) tienes que empezar otra vez de cero con un robotillo de mierda.

El principio del juego fue cuando los humanos supervivientes luchaban en una guerra de guerrillas con poca o ninguna tecnología propia, usando partes sueltas recuperadas de los cybrids que reventa-

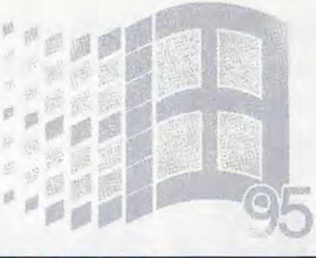




[Izquierda.] Con que mis pies parecen pezuñas, ¿eh? Chúpate esa.



[Izquierda.] Barry se ha vuelto a dormir sobre el botón de disparo, y otra amistad que se va al traste.



Una breve historia de juegos Mech

MechWarrior 1 era una mierda. *Metaltech Earthsiege 1* tenía unos paisajes cutres y era difícil, pero todo iba bien y podías tener diversión con misiones individuales: *MechWarrior 2* se caracterizaba por dos bandos que se enfrentaban, pero los Mechs no se caían y seguían luchando con una pierna. Ahora, éste, tiene mejores gráficos y acertados paisajes, pero sigue siendo muy difícil.

ban para aprender a crear nuevos HERCS, un poco como un Womble futurista. Hay un fuerte elemento de administración de recursos y trabajos de «recuperación» como moneda abstracta más que trozos de maquinaria, que tú usas para reparar cualquier HERC existente, así como para construir nuevos.

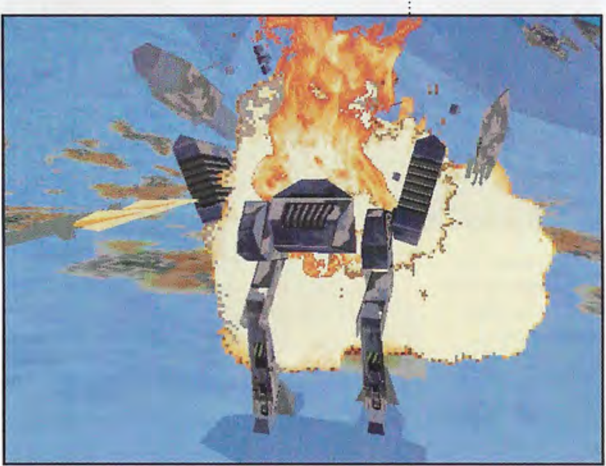
Pero al empezar el juego en la misma situación que el primero, uno sólo puede suponer que después de repeler las fuerzas cybrids, se te fue la pelota y te cargaste todo lo que habías construido. (Diciendo: «¡Ahí! ¡Destrozadlos! No los veremos más, os lo garantizo. ¡Y ciertamente, no necesitaremos estos viejos trastos nunca más!... Usaré las partes para hacer aspiradoras, secadores y mecheros, que son más necesarios».)

El robotillo de mierda con el que empiezas es realmente mierdoso. Los cybrids contra los que combatirás hacen que tu robot parezca la criada de *Los Supersónicos*, así pues, el juego se pone bastante chungo desde el principio, y necesitas tantas partes reciclables como puedas conseguir; puedes optar por hacer misiones individuales, pero básicamente el modo campaña es difícil. Te encontrarás en principio en una misión de buscar y destruir con tu pequeño HERC con sus tres armas, subes una colina y ves a nueve bestias armadas hasta los dientes esperándote.

¿Piernas?... ¿Para qué?

La diferencia entre este juego y el anterior está en el paisaje y en la presentación gráfica. Por ejemplo, en lugar de imágenes quietas mostrando a la gente





[Arriba.] «¡Eh mirad!, puedo encender los fa.... Uy», dijo Colin.

que hay a tu alrededor mientras lees tus órdenes del texto, tendrás un poco de película FMV de un tipo que te dice las órdenes, luego leerás los otros detalles. En la primera versión, combatías en lo que parecía una gigantesca mesa de billar con pirámides aquí y allá. Éstas eran «colinas». No podías andar por ellas; estaban para esconderse detrás cuando te estaban dando *pa'l pelo* seis cybrids Pitbull.

La tecnología ha evolucionado y esta versión tiene un aspecto más esplendoroso con atractivas colinas redondeadas y valles, todo con un aspecto glorioso. Vale, todo tiene un comprensible aspecto postnuclear, pero recuerda extrañamente a Yorkshire. No te gustaría vivir ahí pero todo lo que necesitas es un par de colegas arreando a unas vacas en el culo y se parecerá a un episodio de Bonanza.

Lo que quiero decir es que por fin tenemos colinas decentes, hay algún tipo de excusa para darles a estos robots con complementos de tanque en lugar de piernas. En la primera versión, un montaje de oruga hubiese sido suficiente, y al menos no estarías por los suelos cuanto te volaran las piernas. Pero incluso en esta versión los Estúpidos Científicos del Futuro tendrían que admitir

Puntuación

90

Sigue siendo difícil, pero tiene mejor aspecto que el original

Precio: 8.500 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Distribuidor por: Cocktel Educative
Tel: (91) 381 68 24

que unas ruedas de tanque también harían el trabajo.

Realmente no hay mucho más que decir. Si has visto y te ha gustado el primero, te gustará este, porque es exactamente lo mismo. Básicamente, es menos que una secuela, y más que «un juego exactamente igual, pero la tecnología permite que tenga mejor aspecto». Oh. Y me olvidaba mencionar que sólo funciona con Windows 95. *(Qué concienzudo - El Dire.)*

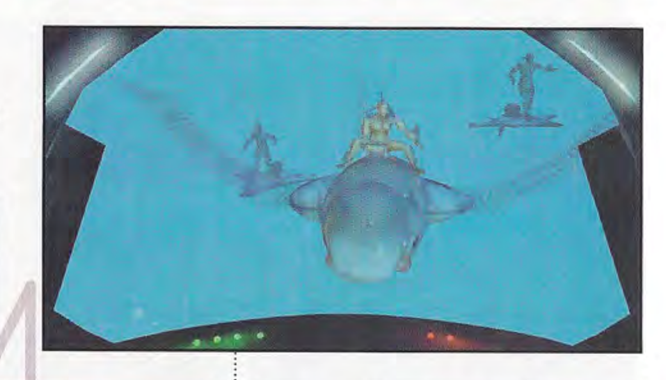


La canción de los *Wombles:* Versión *Earthsiege*

Bajo tierra, sobre tierra HERCiclando
A esos robots que por el culo me están dando
Usamos lo que encontramos con gran habilidad
Cañones de la hostia y bombas de proximidad.
[No creo que los wombles usaran ese vocabulario - El Dire.]

En el menú de esta noche... S.T.O.R.M. Es un juego de tiros bajo el mar que tiene ciertas reminiscencias de la vieja escuela de los clásicos. Con un babero de plástico con el dibujo impreso de un osito de peluche está: Charlie Brooker.

S.T.O.R.M



Apuesto cualquier cosa a que no sabíais que los juegos de ordenador y los restaurantes tienen algo en común, ¿lo sabíais? Bueno, aquí hay una escena que prueba mi punto de vista y a la vez os habla de S.T.O.R.M...

«¿Le ha gustado el juego de tiros al señor?»

«Bueno... no me ha gustado mucho, si quiere que le sea completamente sincero.»

«¡Señor! ¡Debo disculparme! ¿No le gustaron los gráficos?»

«Al contrario, *garçon*, los gráficos eran absolutamente deliciosos. Satisfactoriamente ricos, con un sabor crujiente y bien definido. Quizás un poco oscuros en ocasiones, pero han pasado muy bien. No puedo quejarme de ninguna de las maneras.»

«Oh. Entonces quizá fue la animación la que deja algo que desear.»

«Error. La animación era estupenda. Me encantaron especialmente los bancos de peces y el movimiento fotorrealista del tiburón. Es más, es el pescado más exquisito que he probado nunca.»

«¿No le complacieron los controles al señor?»

«No voy por ahí. Eran buenos. Justo como a mí me gustan: simples y fáciles de digerir. Seguían un poco la tradición. Algunos de esos juegos modernos tienen muchos botones diferentes. Abarrotan el plató y no sabes por dónde empezar. Sabes dónde estás tan sólo con un par de teclas de movimiento y un chapurreo de botones de disparo. ¡Un cambio muy refrescante, puedo decir!»

«¿Y los efectos de sonido?»

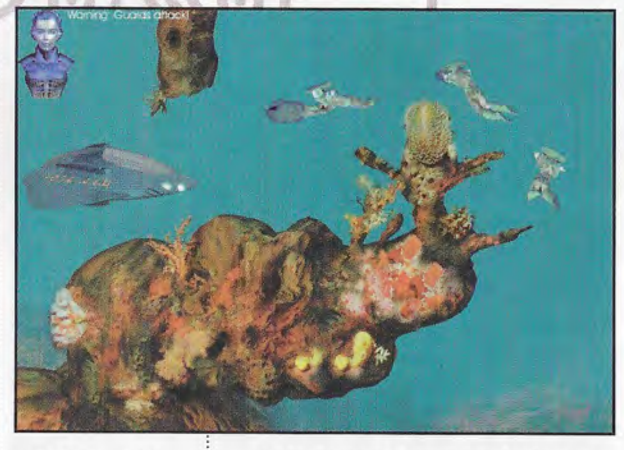
«Bueno, nada destacable, pero ciertamente, tampoco nada de qué quejarse.»

«Bueno, señor, sólo queda el sistema de juego.»

«Humm... Sí, estaba deseando que llegase usted a eso.»

El sistema de juego

«¿Así que le disgustó del sistema de juego? Contiene todos los ingredientes de un juego de tiros aprobado por la CEE. ¿Sufre el señor de algún tipo de alergia?»



[Arriba.] Humm... No estoy seguro de que se pueda llamar a esto algo apetitoso...

[Inferior izquierda.] ...¡Esto lo es algo más!.

«Nada de eso. Me gustan todos los juegos de tiros. No tengo nada en contra de ingerir toneladas de catártica violencia. Debo admitir que no soy un fanático de la cocina del "Barullo": la presencia constante de peligrosos paisajes me irrita un poco el paladar, pero no los rechazo.»

«Quizás el señor lo ha encontrado... ¿un poco duro?»

«Eso es. Sí. Era duro. Demasiado duro. Estaba deseando dejar de masticar después de un par de bocados. ¡Mire! ¡Se me han roto tres dientes en el nivel uno!»

«Ah. Así que por fin llegamos a la verdad, señor. El problema no está en el sistema de juego, el problema es con el señor. Me atrevo a sugerir que el señor es un mariquita que no puede digerir un poquito de cartílago con su juego de tiros, y eso es un poco enfurruñante.»

«Vigila tu lengua, vasallo. Debo tener los dientes más duros del mundo, pero creo que hasta los mismísimos tiburones tendrían dificultad para mascar esto. Por Dios, es pura roca. No me importaría que empezara un poco más suave y que gradualmente se endureciera hasta hacerse hormigón, pero esto es como acero tungsteno desde el principio. Y tienes que volver a hacer la misma cosa una y otra vez hasta que lo hayas pasado. Es tan difícil que para avanzar algo más que cinco píxels en la pantalla uno pierde la fe ¡antes de empezar a jugar como Dios manda! Odio los juegos que son una constante, larga y tediosa prueba de fuego. Y otra cosa...»

«Perdone señor, pero parece que estemos discutiendo sobre el juego como si fuese una comida que usted acaba de comer. Yo soy el camarero. ¿Se acuerda?»

«Oh. Y parece que nos hemos ido de la olla. Oh, bueno.»

Nombres para juegos de tiros que aún no existen

Nombres para juegos de tiros que aún no existen.
Viendo como *S.T.O.R.M.* es un poco aburrido como título para un juego, aquí hay una lista de nombres geniales que esperan que alguien los coja y los use para algún aspirante a juego de tiros. (Casas de software, pasadme algo de pasta por nombre, y son todos vuestros).
Omnifobia.
Corred por Vuestras Malditas Vidas (juego estilo Commando).
U.S.S. AK-47.
Gungasm.
Testosterzona IV.
Guerras de los Penes Furiosos.

Especificaciones técnicas

Memoria: 8Mb
Procesador: 486DX/33
Gráficos: SVGA
Sonido: las tarjetas de sonido más importantes
Controles: teclado, joystick

Puntuación



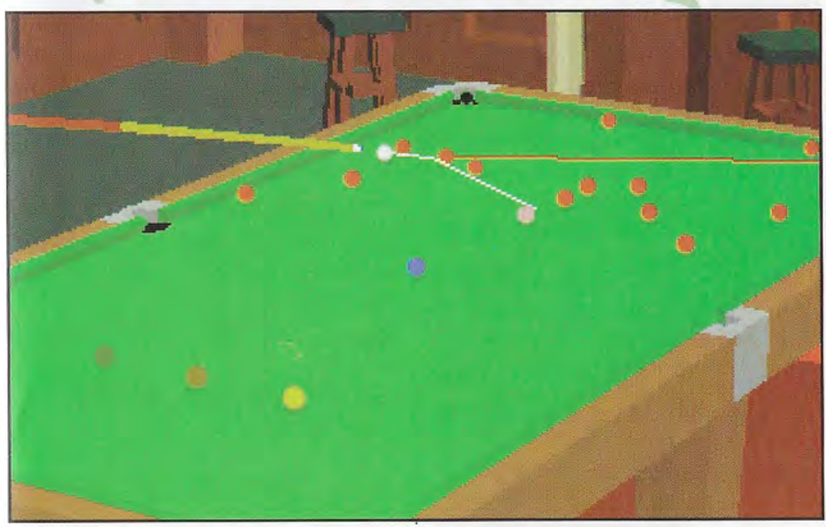
El más bonito, embarullado, y difícil juego de tiros que he visto en años.

Precio: 7.990 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Publicado por: Electronic Arts
Tel: (91) 304 70 91



Es de la gente que nos trajo *Virtual Pool*. Ahora vienen con snooker (y Steve Davis). ¿Te apuntas al *Desafío Zone* y no te duermes con el análisis de Patrick McCarthy?

Virtual Snooker



[Izquierda] «¡Oh, es *Virtual Pool*! No, hombre, no, es ese nuevo, ¿cómo se llama? *¿Ronquido Virtual?*»

Piensa en la cosa más aburrida del mundo... pero que sea algo que, tan pronto como veas, juegues o que, sencillamente, flote en los límites de tu conciencia, y no sólo frene tus procesos mentales, sino que también provoque que tu cerebro pase abruptamente a modo desconectado, negándose totalmente a aceptar estímulos exteriores, y empezando a balbucear murmullos de queja. Ya sabes a qué me refiero... una tarde en *El Corte Inglés* con tu tía rematadamente sorda; el campeonato mundial de bolos *indoor*; un vuelo de largo trayecto en que pasen toda la serie de *Cristal* en lugar de una película; un partido del Valladolid como visitante (o un partido del Valladolid a domicilio, para el caso).

Zzzzzzz... pweeeeh... zzzzz

Sea lo que sea en lo que hayas pensado, acabo de ver algo peor. Todo un *break 147* de Steve Davies. Al completo, con todas las pausas para pensar, tiros con las caderas prietas (para las chicas), buscar trayectorias por toda la mesa y rascarse la nariz, los testículos y otras partes corporales. Esta proeza es aún más excitante -si es posible- por el hecho de que todo sucede en tiempo real, no acelerado, al ritmo de música rapera, ni nada parecido. Y por si no bastara con ver a Steve Davis, también tendrás que escuchar sus comentarios y «divertidas ocurrencias».



Lo que aquí tenemos va mucho más allá del aburrimiento. Es el megaburrimiento. Es el tipo de cosas que deberían dar a la gente que siguiera cursos de perfeccionamiento de la voluntad, para que cojan el hábito de salir de una habitación cuando *quieran* salir. Y lo acabo de ver en un juego por ordenador. ¿Por qué?

Zzz¡ostras! ...flub-flub-flub ...zzz

Claro que, «¿por qué?»; *Virtual Snooker* es esencialmente lo mismo que *Virtual Pool* (un buen juego, por cierto). Tenemos una *intro* del Sr. Davis, y el megaburrimiento antes mencionado, pero la acción no justifica ni de lejos el precio que piden por ella.

[Abajo] Aviso sanitario de **PC ZONE**: la exposición prolongada a este juego puede producir una falta de apetito y, en algunos casos, la pérdida total de voluntad de vivir.

Zzz...-ostras-...¿qué? ¿Cómo?

Ah, la acción. Veamos cómo el juego supremo del billar se ha transformado en el juego más solícito del snooker, que como todos sabemos se juega en mesas de *distintos* tamaños, con reglas diferentes y bolas con colores distintos...

Ah. Han cogido la misma mesa de billar, le han puesto bolsillos que suenan a plástico en lugar de redes, usa el mismo bar virtual que el del primer juego (pero se han deshecho de aquel público tan atmosférico, por lo que parece más un velatorio), y han cambiado las bolas de billar por las de snooker.

Y eso es todo. La mesa no parece mayor, y los gráficos son exactamente los mismos -básicos, creo que es la palabra-. Tiene el mismo control intuitivo que su antecesor, pero esto no es suficiente. Espera un mes, cuando *Virtual Snooker* esté en las estanterías de ofertas.

Especificaciones técnicas

Memoria: 4Mb
Procesador: 386DX
Gráficos: VGA
Sonido: todas las principales tarjetas de sonido
Controles: ratón

Puntuación



***Virtual Pool* con bolas de colores distintos.**

Price: 8.490 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Distribuidor: Arcadia
Tel: (91) 561 01 97



PC ZONE CLASSIC

Charlie Brooker tiene algo de espía veterano... o mejor dicho, espía en la casa del amor, ya que aprovecha cada minuto libre para mirar los shows que hacen en el Soho. Le gusta el Martini agitado, y no revuelto. Y normalmente acaba pagando doscientas pelas por ellos.

Spycraft: The Great Game

Personalmente, creo que ser espía es una tocada de huevos. Cada mañana tienes que levantarte y meterte en una nueva telaraña de intrigas. Te tienes que pasar el día codificando mensajes secretos. Encontrarte con inquietos y humeantes informadores. Tienes que merodear por el metro. Ser perseguido por matones. Siete días a la semana, sin paradas para comer.

Y respóndeme a esto: ¿Cuándo has visto una película de *007* en la que James Bond se levanta el lunes por la mañana, decide no ir a trabajar, llama a MI5 poniendo voz de enfermo, le dice que le duele la barriga; y luego se pasa el día holgazaneando en el sofá viendo telenovelas? Seguramente irían y le volarían el piso si intentase hacer eso. Es una mierda de trabajo: un curro en el *Burger King* sería preferible.

[Arriba.] Un segmento de combate. Cualquiera lo suficientemente estúpido para sacar la cara se va a llevar seis tiritos. ¿Dónde está Noel Edmonds cuando lo necesitas?

[Abajo.] El asesinato. Antes: un enloquecido, sermoneante político ruso de derechas...

...y después: un enloquecido, sermoneante, político ruso de derechas teniendo un «mal día».

¡Llega el super sabueso!

Lo mejor, entonces, para saciar ese deseo de meterte hasta el cuello en el oscuro mundo del espionaje es jugar a un juego como este. *Spycraft* es un juego aventura que te permite acechar en las tenebrosas esquinas de los pasillos del poder como un agente de «operaciones especiales» de la CIA camuflado. Llamar a esto un juego aventura no es del todo exacto; es mucho más un «simulador de espías», en el cual tienes que conseguir manejar casi todos los aspectos de secretismos que se te puedan ocurrir. Fotografías por satélite, analizadores de imágenes, rutinas de decodificación, anteojos infrarrojos (y por supuesto, pistolas) todo está aquí. Y todo es tuyo.

Es bastante difícil etiquetar este juego como un «tipo», forma o calibre. Cuando empiezas a jugar, todo parece ser una «película interactiva», llena de secuencias de vídeo (de mucha calidad) y el típico clic del ratón por todas partes. Entonces de repente la cosa gira bruscamente ofreciéndote escenas de lucha al estilo Dog McCree. Justo cuando empiezas a acostumbrarte a esto, se convierte en una aventura de apuntar y hacer clic.

Y por si todo esto no fuese lo suficientemente desorientante, vuelve a cambiar y se convierte es una especie de «Microsoft Office para Espías», presentándote una gama de (alucina, vecina) aplicaciones de software, o el programa «Kennedy Assassination Tools», que analiza de forma inteligente la posición de un tirador a partir de la inclinación de los orificios de bala en la escena del cri-



Especificaciones técnicas

Memoria: 8Mb

Procesador: 486DX2/66

Gráficos: SVGA; VESA local bus o tarjeta de video PCI

Sonido: SoundBlaster 16 o compatibles

Controles: ratón

Nota: requiere lector de CD-ROM de doble velocidad, 30 Mb de disco duro, DOS 6.0 o Windows 95. No soporta tarjetas de sonido de 8 bits 8 (como la Sound Blaster)

El problema con Harry

La primera cosa que me llamó la atención de *Spycraft* no fue la calidad del juego, sino la aparición de Charles Napier haciendo de instructor. Pero ¿quién es ese? Bueno a cualquiera que haya visto la obra maestra de Russ Meyer, *Supervixens*, os sonará como Harry, el psicótico e impotente *poli*, el cual consigue robar el show de las incontables bellezas que plagan el filme. Si no has visto la película (que fue coproducida por Charles Napier), no tienes perdón. Es genial. Y hay un trozo en que un granjero se folla a un pollo. Y una lucha en que se tiran dinamita. Y Charles Naipier es muy desagradable.







Bocados de realidad

Uno de los elementos más originales de *Spycraft* está sólo disponible para los jugadores que tengan la suerte de tener Windows 95, un módem, y estén conectados a Internet. Si cumples esos requisitos, serás capaz de recorrer información actualizada mientras juegas al juego... incluso incorporas noticias reales en la historia. Lo que es más, puedes conversar con otros jugadores, incluso hay un personaje real; un empleado de Activision que se comunicará contigo por correo electrónico, ofreciendo respuestas «de espías» para responder a cualquier pregunta que les hagas. Espeluznante, ¿eh?

[Izquierda.] Uno de tus muchos colaboradores de oficina, que te ayudarán a analizar las escenas de los crímenes. También cocina filetes de salmón asesino.

men. El efecto global de todo esto es que constantemente tienes algo nuevo para ponerte a trabajar, no pasa mucho tiempo hasta que te encuentras totalmente absorbido. Eso está muy bien.

Montones de cosas por hacer

Debe decirse que ha pasado mucho tiempo desde que no veo un juego tan originalmente diseñado. Y además es sorprendentemente realista. La publicidad de Activision ha hecho gran hincapié en el hecho de que *Spycraft* ha sido desarrollado con la estimable ayuda de William E. Colby (un antiguo director de la CIA), y Oleg Kalugin (un antiguo general del KGB); y por una vez parece que los publicistas acertaron, y la asociación con estos peces gordos del espionaje ha funcionado. El juego parece saber de qué está hablando.

¡Rusos, pistolas, intriga!

Por lo que respecta al «argumento», bueno, realmente no estaría bien desvelar demasiado sobre él, ya que la mayoría de la gracia es enterarse de qué coño está pasando, y por qué. Es suficiente decir que la historia empieza a las puertas de las elecciones rusas, con un tratado de armamento nuclear, y una pistola humeante. La intriga va en aumento a partir de ahí. Aparte de los trastos de alta tecnología que hay a tu disposición, tienes tus propios agentes trabajando a tus órdenes, lleno de localizaciones diferentes por las

[Arriba.] ¡Es sorprendente! Aquí hemos hecho un zoom en una foto aumentada de satélite, para poder averiguar el número de matrícula de un coche sospechoso. Pueden correr, pero no esconderse.

Puntuación



Espío con mis pequeños ojos... este clásico encubierto

Precio: 8.995 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Distribuido por: Proein
Tel: (91) 576 22 08

que ir, montones de personajes de pinta sospechosa que interrogar, y finalmente, para los más sádicos de vosotros, incluso hay un poco de torturas (aunque las almas aprensivas, los sufridores, tienen la opción de pasar de la partes de torturas; los sufridores) Oh, y por cierto, no es fácil. El juego asume que eres un adulto con un cerebro de tamaño de adulto, y serás tratado de acuerdo con eso. Es también muy extenso, así que cancela tus planes para las próximas tardes.

Espiástico

La presentación es ingeniosa, las secuencias de vídeo están bien hechas (y por una vez se caracterizan por los buenos actores), los efectos de sonido y la música son soberbias, y la cantidad de información es pasmosa. Si este juego no te absorbe, es que eres inabsorbible. Cualquiera que haya estado remotamente interesado en investigar secretos debería invertir en una copia en cuanto pueda. Y eso es todo.

Magic bullets

Aquí hay un vistazo a una de las muchas «aplicaciones» que consigues en el juego. Vemos la maqueta de una plaza rusa siguiendo un lioso asesinato. Tu misión es buscar los orificios de bala usando el modelo wireframe y una colección de tomas de una cinta de vídeo recuperada de un civil en la escena del crimen. Encuentra los orificios de bala, averigua la trayectoria, y puedes aislar la posición del tirador. Entonces puedes probar las tomas de cámara para ver si su cara ha sido grabada en la película. Canela fina; aunque aún tendrás que averiguar la identidad del asesino comparándola con un listado de fotos una vez que le hayas encontrado. Aparentemente esto está basado en una aplicación real diseñada por la CIA para probar la teoría de la «bala mágica» (la «prueba» de que Lee Harvey Oswald actuó solo) que los tipos de la comisión Warren esperaban que la gente se creyera. Si me preguntáis a mí, fue una colina quien lo hizo. Las colinas son buenas tiradoras, después de todo.



[Derecha.] Ooh. Es ese tío, ¿no? Estaba allí, ¿no? No, no me lo digas... Lo sé. Ummm. ¿Cómo decías que se llamaba? Ooh...

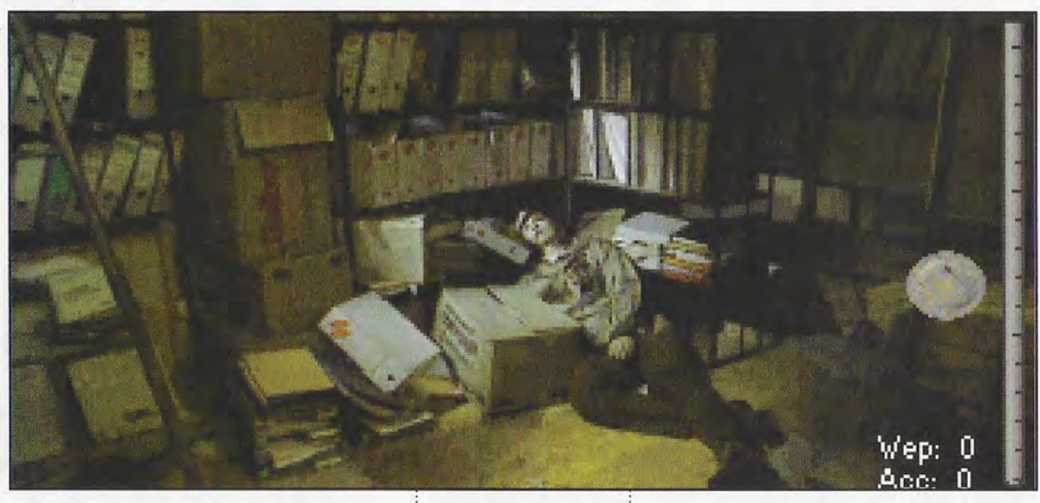


Hard Line

Hard Line es otro de esos juegos cargados de montones de FMV, al que se ha añadido un poco de acción y tomate triturado. Roberto Cama se ha armado hasta los dientes (de valor), y se dispone a acabar con toda la basura callejera que puebla nuestras calles.

Especificaciones técnicas

Memoria: 8 Mb
Procesador: 486 DX2
Gráficos: VGA
Sonido: todas las mejores tarjetas del mercado
Controles: teclado, ratón, joystick



[Arriba] A veces, encontrarse con una mujer no supone un auténtico placer.

[Abajo dcha.] Matar a los malos, aunque sea para divertirse, es siempre un placer. Y fijaos lo bien que saben caerse muertos.

¡Más FMV no por favor!, ¡Odio el FMV!, estas fueron mis primeras palabras cuando instale en mi ordenador *Hard Line*. Estoy harto de que los programadores se limiten a crear cientos de secuencias FMV en las que el jugador quede limitado únicamente a poco más que pulsar el botón de disparo, aunque algunas veces las apariencias engañan. Hace algunas semanas me prometí a mi mismo que si alguna vez me tropezaba con otro juego así, sería directamente vaporizado, sin embargo, la profesionalidad me impide hacerlo. Así que, tras tomar un gran cantidad de Coca-Cola (por aquello de la excitación), me dispuse a analizar el engendro. *Hard Line* es claramente un juego de acción, aquí no hay concesiones para la estrategia o el pensar cual va a ser el siguiente movimiento. Su argumento gira en torno a un héroe, tú.

Tu misión es acabar con las bandas de morosos así como de salvajes terroristas que pueblan las calles de la ciudad, los mismos que han asesinado a una compañera de trabajo, que estaba de muy buen ver. Para ello contamos con un auténtico arsenal de armas, que haría enmudecer a más de un Arnold o Sylvester cualquiera. Lanzacohetes, granadas, rifles de asalto son receta habitual en él. Por otro lado, y es de agradecer, ya que no sólo de balas vive el hombre, el juego dispone de varios puzzles o pruebas diseminados a lo largo de cada fase. Para superarlos, deberéis recoger los objetos que irán apareciendo por el camino o bien incrustados en alguno de los cadáveres que iréis dejando a vuestro paso.

Gráficamente, poco se puede decir ni a favor ni en contra. Al ser un juego totalmente FMV, solamente puedo afirmar una cosa, o te gustan este tipo de gráficos o no te gustan. Los gráficos son como una película, aunque, comparado con otras producciones de este tipo, y a pesar de que no están en alta resolución, quizás la calidad sea ligeramente superior. Personalmente, donde esté un juego con unos buenos gráficos que se aparten todos los caca-FMV.

La calidad de los gráficos de los personajes es variable. Podemos encontrarnos gráficos absolutamente mediocres, así como otros bastante pasables. En general son algo malillos, ya que parecen estar pegados sobre los fondos proporcionando un efecto poco deseable. Por otro lado, respecto al sonido, poca cosa hay que decir. Se limita a efectos sonoros, bastante bien conseguidos por cierto, de los gritos de las víctimas y el retumbar de nuestras armas disparando a plena potencia. A pesar de que el juego en si, es realmente violento, los programadores en un acto de responsabilidad, y para que los mas mayores no se asusten, han incluido un limitador de la violencia; variando su intensidad, podrán administrar las dosis que crean mas adecuadas para sus hijos, Siempre y cuando estos se lo permitan, por supuesto. Aparte de esta opción, disponemos de las habituales dentro de este tipo de juegos, es decir, volumen del sonido, visualizador

Aquí tenemos a nuestro héroe, me recuerda mucho a nuestro gran amigo McGyver (pffff).





dad de malos pululando por la pantalla es tan grande que no se da abasto, ni tan siquiera con las granadas y el lanzacohetes. La sangre sale a borbotones y los malos van cayendo uno detrás del otro amontonándose en el suelo. Por lo tanto, este es el juego ideal para el Rambo frustrado que mucha gente tiene dentro y que sólo los yanquis pueden vivir en directo cada vez que algún loco compra un fusil de asalto y empieza a matar gente en los restaurantes.

Solamente le he encontrado una pega realmente grave, a parte de el FMV en si. La imposibilidad de encontrar un joystick en forma de metralleta para poder hacerlo más realista, aunque teniendo en cuenta las últimas creaciones, poco tardaremos en ver algo así.

del nivel de vida y munición disponible y un botón para activar los subtítulos.

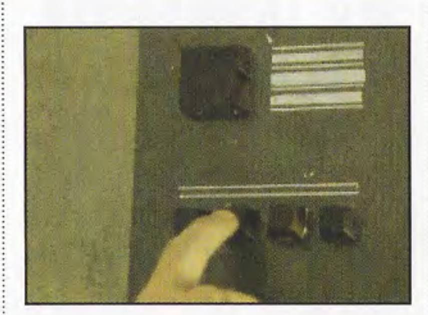


Mirando al pasado...

En cuanto a la apariencia y la sensación que produce el juego sobre el espectador. *Hard Line* me recuerda mucho a *Operation Wolf*, juego que quizás algunos no recordarán debido a su juventud, pero que los veinteañeros como yo, recordamos perfectamente. Era la época en que aún estaba de moda el Vietnam, la violencia no era gratuita (no existía el dichoso DOOM), y ir a jugar a las salas de videojuegos era divertido, no como ahora cuando las consolas ya disponen de la misma potencia. No penséis que por decir que me recuerda a un juego ya caduco, este deba ser igual. La realidad es que se ha cogido aquella idea básica y se ha mejorado a base de pegar las imágenes FMV y algo mas de jugabilidad con los puzzles. Sinceramente, y a pesar de que las odio, reconozco que su inclusión ha sido beneficiosa para el resultado final del juego, aportando un mayor realismo, así como una variedad más grande de decorados.

Sangre si, adictividad también...

Está claro que el hombre siempre ha estado ligado a la guerra. Es como si nos atrayera la sangre y el olor a muerto. *Hard Line* es una clara muestra de ello, y al igual que en *Operation Wolf*, el número de muertos por segundo es impresionante (sobretodo cuando usamos el lanzacohetes). Hay fases en que la canti-



[Arriba del todo] En algunas misiones, este tipo tan feo, será nuestro compañero y ángel de la guarda.

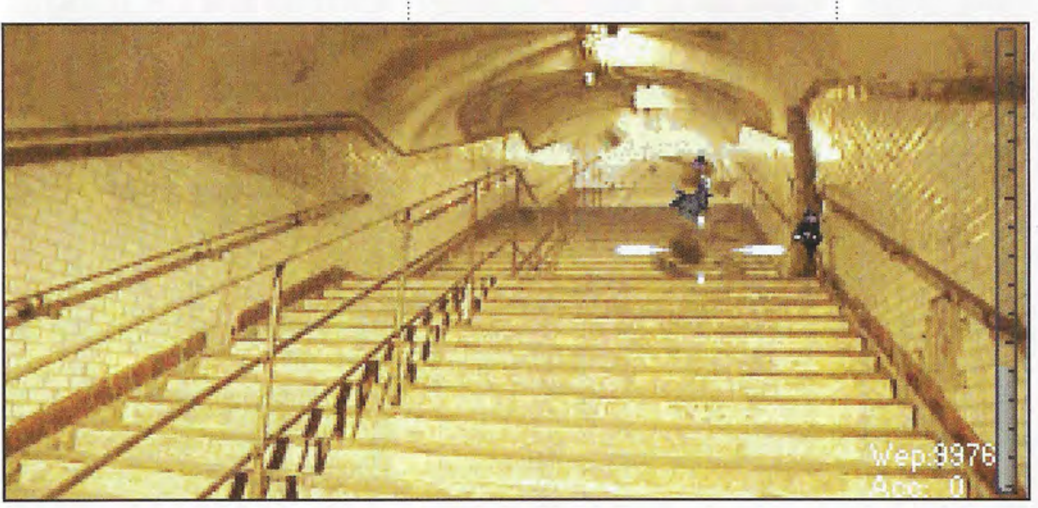
[Arriba] Aunque quede feo decirlo, aprovecharse de los muertos es la mejor manera de conseguir más armamento.

[Derecha] Puzzles como éste son frecuentes a lo largo del juego.

[Abajo] La fase del metro, es especialmente difícil. El numero de enemigos es inacabable.

¿Violencia si, violencia no?.....Siiiii.

Como conclusión final, y a pesar de que se trata de una versión Beta, me gustaría felicitar a los creadores de *Hard Line*, ya que hacia tiempo que no masacraba tan a gusto. Aniquilar bichos en el *Doom* ya me aburría. Y a pesar de que en el juego brilla la falta de originalidad, aporta la suficiente carga de adrenalina a nuestro cuerpo como para que merezca la pena pasar un rato con él. Adictos a la sangre, preparaos para *Hard Line*, os va a destripar el corazón de alegría.

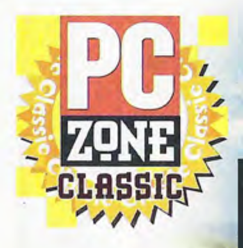


Puntuación



El Operation Wolf de los noventa

Precio: 6.500 Ptas. aprox.
Fecha de lanzamiento: julio
Distribuidor: Virgin Interactive
Tel: (91) 578 13 67



PGA European Tour

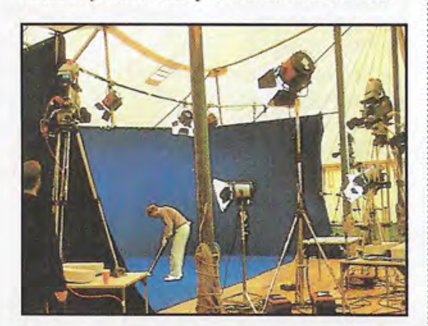
Queríamos que Jeremy Wells se tomara su tiempo e hiciera un buen chiste para esta introducción, pero ni se molestó. «Son predecibles y poco divertidos», gruñó. Si crees que es malo, espera a ver su copia...

(Arriba) Esto será muy familiar para los propietarios del *PGA Tour '96*

(Derecha) Cada una de las estrellas de Golf Europeas han sido filmadas sobre un croma y despues recortados con métodos muy sofisticados.

PGA Tour '96 alcanzó nada menos que un 94 por ciento cuando lo analizamos en diciembre. No sólo tenía gráficos de puta madre además de un interface amable con el usuario (fiuu), sino que introdujo el infame «mover» y dos espléndidos nuevos recorridos; TPC en Avenal y Spyglass Hill. De hecho, lo único malo, pero de hecho demasiado vital, fue que estaba lleno de americanos.

No el tipo de yanki que habla a gritos, pronuncia mal cada sílaba y viste estridentes camisas, sino de los que piensan que cuando un fotógrafo dice «mirad el pajarito» deben ponerse como uno de los de la Tribu de los Brady y poner una expresión parecida a las que hay en el Libro Anual de Agentes del Estado. La mayoría son muy movidos, y te darían en el culo tan pronto como te vieran. Para el adicto yankófilo lo único bueno era jugar como ellos, pero haciendo el máximo para que fallaran hasta el golpe más fácil.... entonces uno se podía regodear viendo cómo se retorcían por su desgraciada ineptitud; puro gozo golfista.



(Abajo) *PGA European Tour* es una mejora sobre el juego origi-nal. Se ha mejorado el movimiento de la bola y además es más rápido.





Especificaciones técnicas

Memoria: 8Mb
Procesador: 486DX/66
Gráficos: SVGA
Sonido: SoundBlaster y compatibles
Controles: ratón y teclado

El disco de recorrido: Spanish Bay

Además de lanzar *PGA European Tour*, EA Sports también ha lanzado un nuevo disco de recorrido para usar con *PGA Tour' 96*. Éste contiene el suntuoso recorrido Spanish Bay, completado con el romper de las olas y el canto de las gaviotas. Al contrario de *PGA European Tour*, tienes el comentario susurrado, el cual por sí mismo vale lo que te piden por el disco extra de recorridos. Vaya ganga, ¿eh?

¿Nuevo y mejorado?

Bueno, no del todo... es más bien «nuevo y lo mismo de siempre», sólo que ahora todo son golfistas europeos y hay tres nuevos recorridos entre los que escoger: Wentworht, Gut Kaden (Alemania) y por último pero sin ser menos, The K Club (Irlanda). Y ni uno yanki.

PGA European Tour sigue teniendo un aspecto impresionante, se juega extremadamente bien y la presentación es, por supuesto, inmaculada. Hay filmación FMV de cada recorrido, «relucientes» perfiles de los jugadores, montones de música asquerosa, bonitos fly-bys en cada hoyo, mogollón de PIPS; y esta vez incluso contiene un comentario en voz baja de Peter Allis.

Además del nuevo comentario, hay muchas más cosas de lo habitual. Puedes jugar como o contra Bernard Langer o Monty (desgraciadamente no están ni Seve ni Faldo; tienen sus licencias por otro lado) y hay tres nuevos recorridos que jugar. *PGA European Tour* es un producto completamente independiente, así que si ya tienes *PGA Tour 96* seguramente no te querrás gastar otras ocho mil del ala en algo que es básicamente el mismo juego, especialmente cuando EA Sports ha lanzado un disco de recorridos para *PGA Tour' 96* conocido como Spanish Bay por más o menos la mitad de precio (ved el recuadro de arriba).

Cuestión de tiempo

Teniendo todo esto en cuenta, es cuestión de preguntarte cuánto te gusta jugar a *PGA*. Si ya tienes *PGA Tour' 96* quizá sea mejor que gastes tu dinero en un disco de recorrido (a no ser que te flipen tanto los americanos). Por otro lado, si estás buscando un juego de golf nuevo, lleno de nuevos elementos, entonces *PGA European Tour* es altamente recomendado.

Puntuación

94

Quítale 10 si ya tienes *PGA Tour '96*

Precio: 5.990 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Publicado por: EA Sports
Tel: (91) 304 70 91







LOS TOP 10 DE PC ZONE

VOTA A TU JUEGO PREFERIDO Y PODRÁS CONSEGUIR UNA SUSCRIPCIÓN GRATUITA A PC ZONE.

Envíanos tu voto por correo, en una tarjeta postal, a:
Ediciones Zinco Multimedia
Revista PC ZONE C/. Conde Borrell, 208, segunda planta 08029 Barcelona.
Recuerda que tan sólo debes votar a un juego, tu preferido.

Cada mes sortearemos una suscripción gratuita por un año a nuestra fantástica revista. O lo que es lo mismo, la posibilidad de obtener, gratuitamente, el mejor muestrario y los mejores análisis de todos los juegos en el mercado, y de todos los que aún están por venir. ¡Estamos seguros de que tentarás a la suerte!

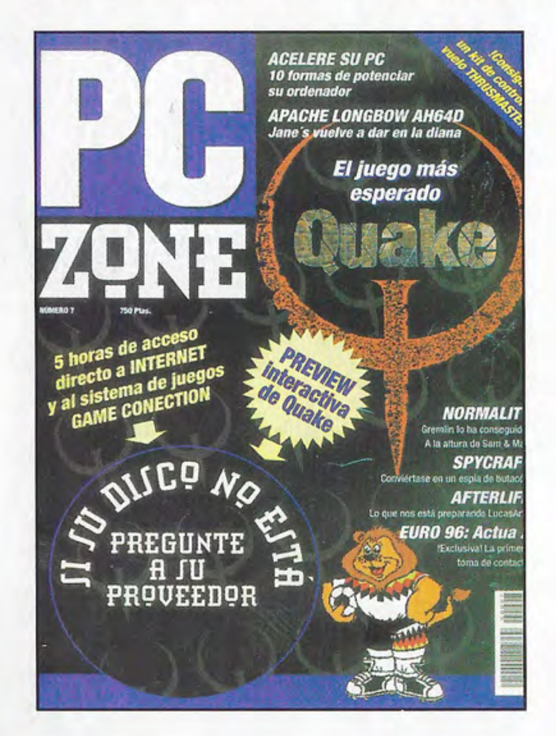
Normas del concurso:

Se aceptarán entradas de votos hasta el 5 de mayo. En el concurso puede participar cualquier lector que no sea trabajador de la editorial, colaborador de la revista, o familiar directo o indirecto de los mismos. No existen premios alternativos. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos o deterioro de las cartas. El nombre del ganador se publicará en la revista dos números después al correspondiente al sorteo. El ganador del premio recibirá su suscripción por correo. Cada participante sólo puede enviar una respuesta al concurso. La participación en el sorteo implica la aceptación de todas las normas anteriores.



El ganador de la suscripción gratuita por un año es:

JOSÉ VTE. MASCARELL MARTÍ de GANDÍA



LOS MEJORES CD'S

LA PARRILLA DE PC ZONE JULIO 1996

1. Command & Conquer
2. I Have no Mouth and I Must Scream
3. Civilization II
4. Warcraft 2
5. The Need for Speed
6. Descent 2
7. ATF
8. Wing Commander IV
9. Time Gate
10. Touchè



¡APROVECHA LA OPORTUNIDAD!

PC ZONE te ofrece la maravillosa oportunidad de conseguir REBEL ASSAULT, uno de los grandes juegos de Lucas Arts, bien conocido por todos los seguidores de Star Wars. ¿A cambio de qué? A cambio de nada. Es un obsequio que la revista y ERBE ofrecen a todas aquellos que se suscriban a PC ZONE a partir de este mes.



REBEL ASSAULT
Valorado en 9.900 Ptas.

SUSCRÍBETE

Consigue 12 números de la mejor revista sobre juegos y, naturalmente, el disco de cubierta con 600 Mb mensuales de programas directamente en tu hogar, enviando el cupón adjunto de suscripción.

"Sí, por favor, suscríbame a PC ZONE, a partir del número________ al precio de":

España - 9.000 Ptas.
Europa - 10.800 Ptas.
Resto Mundo - 13.800 Ptas.
(o su contravalor en dólares)
* En el precio está incluido el IVA y los gastos de envío.

Cheque a nombre de **EDICIONES ZINCO S.A.**

Giro postal número........................ de fecha........................

Tarjeta de crédito:

VISA ❑ MASTERCARD / ACCES ❑ EUROCARD ❑
AMEX ❑

Nº ....

Nombre del titular: ....

Fecha de caducidad ....

Firma

D ....
....
....

Domicilio ....
....

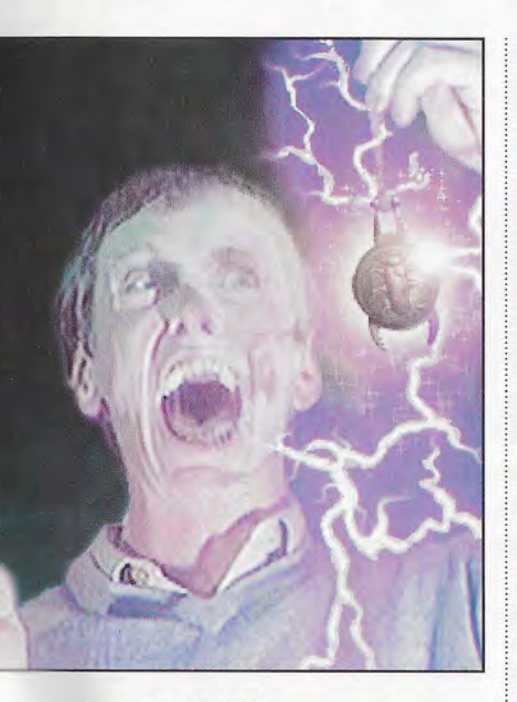
Población ....
....
....

Código Postal ....
Provincia ....
País ....
....
Telefono ....

Recorta o fotocopia este cupón y envíalo a:
Ediciones Zinco S.A.
PC ZONE
Avda. de Roma, 157 9°
08011 Barcelona, España.

UN POCO DE TODO

Bienvenidos todos a la discoteca del amor de Un Poco de Todo. Es como un barco en alta mar. Y navegamos con un cargamento de amor y devoción. Si dejan sus abrigos y bolsos en el guardarropía, entraremos en materia. Hemos colgado un globo de luz del techo, y nuestro DJ lleva las gafas de sol de color púrpura y en forma de estrella más revolucionarias que hayan visto. A lo largo de toda la velada iniciaremos una discusión sobre uno de los temas que más preocupan a la humanidad: Ahora que hemos encontrado el amor, ¿qué vamos a hacer con él? Y, por supuesto, ¿cómo son todos esos juegos PC? MC Brooker informa...





[Arriba y arriba izquierda.] Bad Mojo: ¿Harto de que tus amigos te digan arrastrado? Lo siento, pero poco demostrarás lo contrario jugando a cucarachas en este juego, ¿no crees?

BAD MOJO

Editorial: Acclaim
Distribuidor: Arcadia
Tel: (91) 561 01 97
Precio: 6.392 Ptas.
Nota: Requiere Windows 3.1 o superior y lector CD de doble velocidad

PUNTUACIÓN: 70 %

Aviso: juego raro... *Bad Mojo* es un juego de aventuras en el que interpretas el papel de un criminal de mala muerte que se ha convertido en una cucaracha. De verdad. No obstante, ya que las cucarachas no son demasiado propensas a tender cuerdas entre los árboles y recuperar espadas místicas, no hay ningún interfaz apuntar y pulsar correspondiente. En lugar de ello, tendrás que *huir* de todos los sitios mediante las teclas de cursor, algo no tan mierda como parece, ya que el bicho se mueve de una forma perturbadoramente realista. Gráficos adorables, sonido adorable, y lleno de puzzles oblicuos en los que tendrás que dar la talla. En resumen, es un cruce entre *Myst* y *Ecco The Dolphin*, pero cubierto de insectos. Material absorbente cuando lo domines, pero después deberías lavarte las manos.

CHRONOMASTER

Editorial: US Gold
Distribuidor: Proein
Tel: (91) 576 22 08
Precio: 7.495 Ptas.
Nota: Requiere lector CD de doble velocidad

PUNTUACIÓN: 68 %

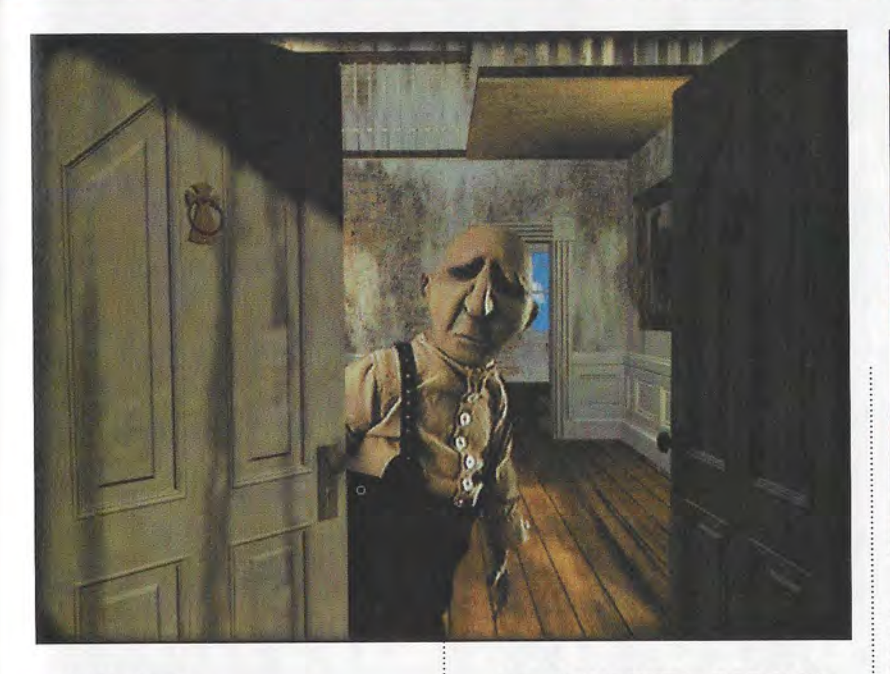
Aviso: juego raro, segunda toma... Sujeto a tu aprobación: *Chronomaster*, en el que interpretas el papel de un arreglaentuertos intergaláctico inmortal, llamado a investigar, y con suerte a invertir, el éxtasis forzado de dos universos de bolsillo. ¿Bah? En cualquier caso es una aventura apuntar y pulsar de la vieja escuela, llena de puzzles, y un larga apertura que obliga insensatamente al jugador a contemplar una serie de conversaciones insulsas antes de entrar en acción. Lento, algo incómodo a los ojos, y demasiado *1993* para mi gusto. Los locos de la ciencia ficción y el apuntar y pulsar algo aprovecharán, pero el resto encontraremos satisfacción en cualquier otra parte.

THE DARK EYE

Editorial: iNSCAPE/Time Warner
Distribuidor: Electronic Arts
Tel: (91) 304 70 91
Precio: Sin determinar
Nota: Requiere Windows 3.1 y lector CD de doble velocidad

PUNTUACIÓN: 42 %

Más raro *todavía*. *The Dark Eye* es la prueba definitiva, si la necesita, de que *Myst* tiene mucho de qué responder. Es una «aventura» Windows en la que tienes que navegar por un mundo prerrenderizado de rarezas, con pocas o ninguna pistas de lo que sucede. Todo gira alrededor de unas pinturas horrorosas, pero es demasiado macarrónico como para disfrutarlo. El reparto parece un puñado de marionetas misteriosas, algo que me recordó una producción malograda de Oliver Postgate. Si disfrutas acariciándote la barbilla y preguntándote el significado de un sinfín de tonterías, hazte con una copia ya. En caso contrario, di no.





[Izquierda.] *The Dark Eye*: Ésta es una de las marionetas horripilantes. No me gustaría que fuera el canguro de mi niño.

[Arriba.] *Zone Raiders*: Al igual que el Sueño de Wayne, se mueve bien, pero no logra hacer nada realmente interesante.

HARDBALL

Editorial: Accolade/Time Warner
Distribuidor: Electronic Arts
Tel: (91) 304 70 91
Precio: 5.990 Ptas.
Nota: Requiere lector CD de doble velocidad

PUNTUACIÓN: 71 %

Otra reencarnación en vídeojuego de este deporte. *Hardball 5* es un título de béisbol decente, con un estilo fotorrealista de los gráficos, y, por supuesto, una montaña de estadísticas (en definitiva, es *americano*). La acción está bien dispuesta, y pone el acento en la selección de las estrategias adecuadas para cada giro del bate. Al igual que sucede con todas las simulaciones de juegos, sólo vale la pena cuando se juega contra otro humano; su opción de enlace por módem seguro que te proporcionará gran diversión. A mi pecuniario modo de ver, el mejor juego de béisbol de todos es *Baseball Stars 2*, del sistema SNK Neo Geo. Antaño prohibitivamente caras (los cartuchos costaban hasta 42.000 pesetas), ahora las Neo Geos se pueden encontrar relativamente baratas en el mercado de segunda mano, por lo que si *realmente* quieres un juego de béisbol repleto de acción, me miraría antes éste. Tampoco es que esté tan mal el primero.

THE RESIDENTS: BAD DAY ON THE MIDWAY

Editorial: iNSCAPE/Time Warner
Distribuidor: Electronic Arts
Tel: (91) 304 70 91
Precio: Sin determinar
Nota: Requiere Windows 3.1 y lector CD de doble velocidad

PUNTUACIÓN: 30 %

Otro terriblemente RARO. Más que un juego, es una obra de «arte interactiva», si se puede llamar así. The Residents son famosos por llevar globos oculares gigantescos en sus cabezas, y por hacer álbumes raros e innovadores. Ahora se están metiendo en la multimedia. *Bad Day on the Midway* es un «viaje» escleróticamente pretencioso por un parque de atracciones surrealista, totalmente repleto de tonterías risibles y misteriosas que se supone significan algo. En otras palabras, vanidoso, masturbación pseudointelectual. Esta gente será la primera en estar contra la pared cuando llegue la revolución, camaradas. Evítalo, a menos que, por supuesto, estés metido hasta el cuello en las drogas alucinógenas, o seas un capullo con coleta y un polo de cuello redondo.

WAYNE GRETZKY AND THE NHLPA ALLSTARS

Editorial: Time Warner Interactive
Distribuidor: Electronic Arts
Tel: (91) 304 70 91
Precio: 5.990 Ptas.
Nota: Requiere lector CD de doble velocidad

PUNTUACIÓN: 74 %

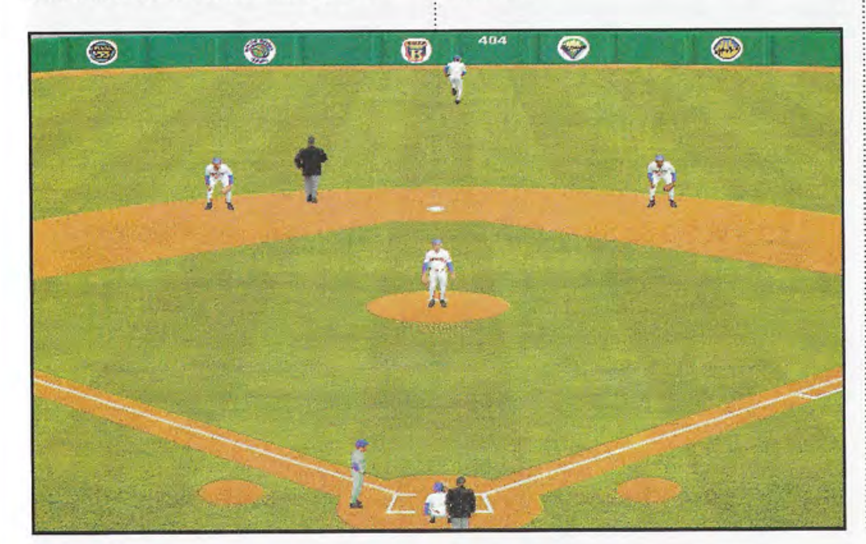
Un gran nombre para una *troupe* de *striptease* masculino. Podrían ponerse un «tapaculos» cuco, y llamar el espectáculo *Wayne Gretzky and the NHLPA Allstars en «Apuros»*. Es un sim robusto de hockey sobre hielo en el que los puñetazos juegan un papel tan importante como las tácticas del juego. De hecho, es como una producción «Holiday on Ice» de *StreetFighter 2*. A diferencia del *NHL 96* de EA, la vista de la acción es lateral, aunque hay una opción de acercar y alejar la cámara (y te recomiendo que no la escojas, a no ser que seas un fan del incesante acercar y alejar la cámara que plagó casi todas las películas hechas en los años sesenta). En resumen, no es del todo malo, pero no es rival del de EA, por lo que seguramente acabarás comprando el suyo. Lo siento, Wayne, la vida es muy dura.

ZONE RAIDERS

Editorial: Virgin Interactive
Precio: SIn determinar
Nota: Requiere lector CD de doble velocidad

PUNTUACIÓN: 65 %

Zone Raiders es una especie de cruce entre *Wipeout* y *Quarantine*, en el que eres un «raider» que pilota su propio coche volador totalmente personalizable por lugares futuristas, rapiñando trastos útiles y trozos de código. En una máquina decente se ejecuta mejor que la lamentable conversión PC de Sony de *Wipeout* (en modo VGA, en todo caso), pero la acción es decididamente floja. Lo peor de todo es que, aunque su motor 3D sea impresionantemente suave, sus gráficos tienen un aspecto chillón y estridente, y los diseños de las naves enemigas son poco inspirados. Tiene una opción de red, pero no creo que nadie se interese por ella. Otro CD a tirar al hogar cuando el fuego se acabe, y tengamos demasiado frío como para preocuparnos del humo contaminado.



[Izquierda.] *Hardball 5*: Venga, pégale bien.



¿QUÉ OS PODRÍAMOS DECIR DE *QUAKE* QUE NO HAYAMOS DICHO YA?

DESPUÉS DE TANTA LITERATURA, TANTAS FALSAS NOTICIAS, DESMENTIDOS, ADIVINANAZAS Y ESPIONAJE ... SÓLO NOS QUEDA UNA SOLUCIÓN PARA SALVAR NUESTRO MALHERIDO HONOR:

¡¡REGALAR 15 QUAKE ENTRE TODOS AQUELLOS QUE NOS MANDEN EL CUPÓN ADJUNTO!!.

TAN SÓLO UNA ACLARACIÓN: LOS GANADORES RECIBIRÁN SU JUEGO, POR GENTILEZA DE GTI, JUSTO CUANDO APAREZCA EN EL MERCADO (LA FECHA, COMO BIEN CONOCEIS, AUNQUE CERCANA ES SECRETA).

Concurso
Quake

Nombre ....

Apellidos ....

Edad ....

Dirección ....

....

Población ....

Cod. postal ....

Teléfono ....

PC ZONE nº 7

Ya sabéis, para conseguir vuestra copia de QUAKE sólo tenéis que recortar el cupón, o bien hacer una fotocopia del mismo, y mandarlo debidamente completado a:

Ediciones Zinco,
Concurso PC ZONE -QUAKE-
Conde Borrell, 208, 2º4ª
08029 Barcelona

Bases del concurso

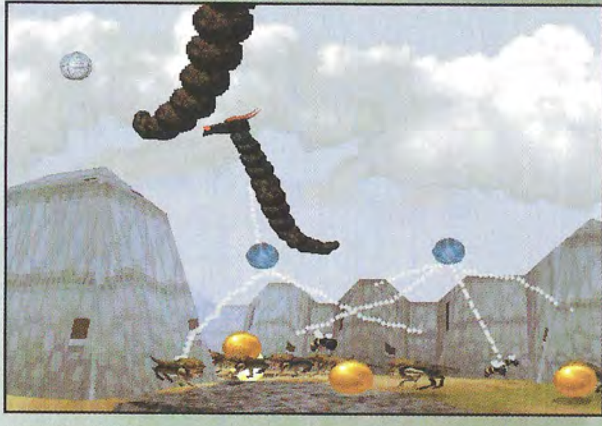
1. Puede participar cualquier lector que no sea trabajador de la editorial, colaborador de la revista, familiar directo o indirecto de los mismos.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en la editorial en la fecha indicada y no se aceptarán reclamaciones por pérdidas en correo o deterioro de las cartas.
4. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximas ediciones de la revista.La entrega de premio se efectuará por correo.
5. Cada participante sólo puede mandar una tarjeta postal.
6. La participación en el concurso implica la aceptación de las normas anteriores. La decisión de los jueces es inapelable.

10 formas de acelerar su PC



Hay veces en que te pasarías a la bebida, o que serías brutal con el que tienes más cerca, y no estamos hablando de cuando tu equipo de fútbol pierde lastimosamente. No, hablamos de cuando el fiel PC se niega a suministrar sus joyas de acción. Pero obtener mejores resultados no siempre implica gastarse dinero... como desvela la Sra. Angustias de PC Zone Dave Mathieson.





[Izquierda.] EF2000: Aunque sus gráficos puedan parecer fotos fijas de juegos anteriores, en algo que no sea un Pentium rápido seguro que lo serán.

[Arriba.] Magic Carpet 2: Aunque el SVGA se vea hermoso, implica mucho trabajo extra para el PC.

Es una historia triste que todos hemos oído muchas veces antes... Acabas de comprar un nuevo festín de acción sim de vuelo en 3D, lo instalas en el PC que compraste seis meses atrás con los ahorros de toda tu vida, y resulta que se ejecuta como si fuera del planeta Espasmo. Es como si los productores de juegos viesen el PC como un desafío; coger el más rápido disponible, diseñar un juego que apenas se ejecute bien en él, y que el resto se joda. Como todos sabemos, la verdad es que todo el mundo quiere los gráficos más realistas posibles, y esto, evidentemente, necesita potencia. Dicho de otro modo, frecuencias de cuadro más altas necesitan procesadores más rápidos. Si luego quieres añadirles texturas, sombras Gouraud y SVGA, estás hablando de Pentiums enormes.

Mientras que no puedes hacer que una buena CPU robusta acelere las cosas, muchos juegos son bastante grandes, lo cual implica montones de pausas mientras carga el siguiente nivel o aquella animación atractiva. Esto no es consecuencia directa de la velocidad de la CPU, y si el resto del sistema es lento, ni el más rápido de los Pentiums servirá de nada.

En este punto quizá te veas adoptando una vida criminal para poder pagarte un nuevo PC, pero ya que la perspectiva de contemplar a los lectores de **ZONE** haciendo tiempo para que puedan jugar con *EF2000* es demasiado lamentable, hemos reunido diez formas más baratas y mucho más sencillas de estimular las cosas. Para que puedas decidir mejor lo útiles que son, hemos premiado cada una con una puntuación Factor de Eliminación de Espasmos (FEE) exclusiva de **PC ZONE**.

1 Use SmartDrive

Los juegos actuales son inmensos. Aunque los seis CDs de *Wing Commander IV* sean algo excesivo, la mayoría de juegos ocupan por lo menos 10 Mb de espacio en el disco duro. Esto implica que el disco duro consume mucho tiempo luchando por encontrar datos, lo que se traduce en aquellas grandes pausas «para ir a hacer un café» entre niveles.

SmartDrive es un software de caché de disco que viene con DOS y Windows, y funciona utilizando algo de RAM como almacenamiento temporal de datos provenientes del disco duro. Cada vez que se lee un registro del disco duro, SmartDrive guarda registros adyacentes en la RAM, porque lo más probable es que sean éstos los que se necesiten a continuación. Ya que obtener datos de la RAM es mucho más rápido que leerlos del disco, SmartDrive ayuda a reducir estas pausas irritantes.

Para instalar SmartDrive, debes tener la siguiente línea en el Autoexec.bat:

C:\DOS\SMARTDRV 2048 1024

Las dos cifras son la cantidad de RAM que usa en DOS y Windows, respectivamente, y éstos son los valores típicos para una máquina de 8 Mb.

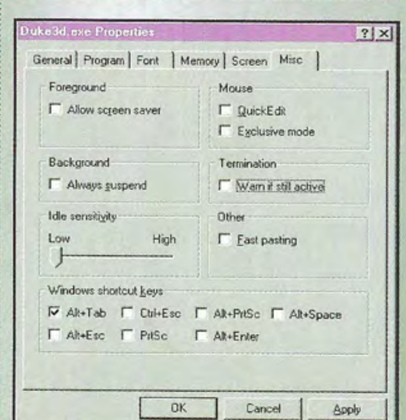
Precio: Gratis **FEE:** N/D

2 Husmear en los ajustes de Windows 95

Una de las mejores cosas de Windows 95 es que puedes ejecutar juegos desde una sesión DOS sin tener que salir de Windows. No obstante, dado que Windows sigue ejecutándose, utiliza parte de la potencia de proceso manteniendo tabuladores en las cosas. Siempre puedes bajarla al mínimo mediante el diálogo «Propiedades», al que se accede fácilmente haciendo clic con el botón derecho en el icono que lanza el juego.

Bajo el tabulador «Pantalla», activa las cajas «A toda pantalla» y «Emulación ROM rápida», y asegúrate de que el resto están en blanco. Luego ve a «Misc». Desactiva todas las cajas de selección, y desliza la «Idle sensivity» todo a la izquierda (también puedes dejar marcada la caja de selección «Alt+Tab» para poder regresar a Windows).

Precio: Gratis **FEE:** 0-5 %



[Izquierda.] A Windows 95 le encanta meter tajada en todo, así que evítalo al máximo jugando con estos valores...

Advanced Program Settings
PIF name: C:\GAMES\DUKE3D\DUKE3D.PIF
MS-DOS mode
Warn before entering MS-DOS mode
Use current MS-DOS configuration
Specify a new MS-DOS configuration
CONFIG.SYS for MS-DOS mode:
DOS=HIGH,UMB
Device=C:\WINDOWS\Himem.Sys
AUTOEXEC.BAT for MS-DOS mode:
SET CONFIG=NETWORK
SET TMP=C:\WINDOWS\TEMP
SET winbootdir=C:\WINDOWS
Configuration...
OK
Cancel

[Derecha.] Si de verdad lo necesitas, puedes personalizar los archivos de configuración DOS en Windows 95.

3 Ejecutar programas en modo MS-DOS bajo Windows 95

Evidentemente, la mejor forma de evitar tener Windows 95 de fondo consumiendo valiosos ciclos de reloj es obviándolo. Hay dos formas de hacerlo. Una, yendo al menú «Empezar» y seleccionando «Apagar». Selecciona «Arrancar el ordenador en modo MS-DOS», y ejecuta el juego a la vieja usanza del DOS. El problema de este enfoque es que, en función de los archivos de sistema, puedes encontrarte con todos aquellos problemas de la falta de memoria convencional.

Un método más eficaz es explotar el modo MS-DOS de Windows 95, que permite personalizar el Autoexec.bat y Config.sys para cada programa de forma individual. Como antes, activa el diálogo «Propiedades» del programa. Esta vez, ve a «Programa» y cliquea el botón «Avanzado...». Marca la caja «Modo MS-DOS», y selecciona «Especificar una nueva configuración MS-DOS». Ahora ya puedes teclear las versiones de ambos archivos que se cargarán al empezar el programa.

Precio: Gratis **FEE:** Hasta el 20 %



[Izquierda.] Wing Commander IV: No, no es una pausa llena de expectación, sino más bien llena de enojo. Con SmartDrive o más RAM, la conversación será más fluida.

Contactos

- **Creative Labs** 900 95 35 36
- **Diamond**
  Euroma Telecom (91) 571 13 04
- **Intel**
  Computer 2000 (93) 499 91 11
- **Matrox**
  Mitrol (93) 323 30548

4 *Tener el driver VESA adecuado para la tarjeta gráfica*

En la época anterior al SVGA, los juegos utilizaban el mismo modo gráfico de baja resolución estándar. No hay problemas de compatibilidad, ya que han estado ahí desde hace años, y todas las tarjetas gráficas lo soportan directamente. Aunque muchas tarjetas soporten SVGA para Windows, acceder a este modo desde DOS es un poco más complicado, ya que cada tarjeta lo implementa de forma diferente. El estándar VESA BIOS Extensions se ha diseñado para resolver este problema, de forma que cada tarjeta ofrezca un interfaz estándar a los programas DOS. La mayoría de tarjetas modernas lo soportan por hardware, pero hay algunas que para ello usan un driver de software.

Si parece complicado, es porque lo es. Para facilitar las cosas, muchos juegos vienen con un driver VESA universal (UNIVBE). Aunque funcione, puede ser bastante lento. Lo mejor es mirar en todos los discos que vinieron con el PC y encontrar el bueno. Si lo encuentras, deberás añadir una línea en el Autoexec.bat para que lo cargue; si no lo logras, ponte en contacto con el fabricante de la tarjeta (tienes una lista de teléfonos de algunos de los principales fabricantes en el recuadro superior derecho).

Precio: Gratis **FEE:** hasta el 30 %

5 *Desconectar el detalle*

Vale, esto es hacer trampa, pero si has probado todo lo anterior, y sigues sin querer gastarte dinero, tendrás que reducir de algún modo la carga de trabajo del sistema. Ejecutar juegos SVGA recientes en menos que un P100 implica tomar algo de compromiso, y uno de los mayores matadores de velocidad de cuadro son las texturas. El esfuerzo necesario para envolver los polígonos con esos mapas de bits hermosos puede suponer una dificultad seria incluso para la CPU más rápida, y, seamos sinceros, en muchos sims de vuelo tampoco hay mucho tiempo para sentarse y admirar sus escenarios.

Los *US Navy Fighters, Apache LongBow* y similares ganan mucha velocidad desactivando las texturas, pero si no puedes estar sin ellas, desconectando el modo SVGA se notará mucha diferencia. Hay una cuarta parte de píxeles en pantalla, lo que implica más velocidad y más bloques horribles.

Precio: Gratis **FEE:** Hasta el 100 %

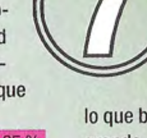
6 *Comprar una tarjeta gráfica nueva*

Esta opción parece obvia a primera vista. Es cierto, para acelerar los gráficos basta con comprar una tarjeta gráfica nueva, ¿o no? Pues es falso. Muchas tarjetas gráficas se han diseñado para acelerar Windows, lo cual implica que tienen hardware especial diseñado para facilitar cosas como desplazar texto y mover ventanas por toda la pantalla.

Dado que los juegos que normalmente más ayuda necesitan usan gráficos 3D, ese tipo de operaciones son del todo inútiles, ya que cada uno utiliza distintas técnicas para lograrlo. No obstante, las cosas no son tan sencillas, ya que las tarjetas gráficas más fastuosas están hechas de componentes más rápidos, con lo cual escriben en pantalla a una velocidad mayor. Pero no hay necesariamente una correlación fuerte entre el precio de una tarjeta gráfica nueva y la velocidad del juego; la forma más sencilla de verlo es que una tarjeta barata puede frenar el sistema.

Hay montones de tarjetas gráficas decentes disponibles, y dos de las más famosos son la Matrox Millennium y la Diamond Stealth. La Millennium tiene la ventaja adicional de que incluye aceleración 3D, aunque no esté soportada en la actualidad.

Precio: Más de 20.000 Ptas. **FEE:** Hasta el 25 %

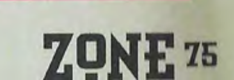


7 *Comprar una aceleradora gráfica 3D*

Esto sí que parece obvio, ya que es exactamente acelerar los gráficos 3D lo que buscamos. Pero hay una trampa muy grande... las tarjetas aceleradoras 3D contienen chips especiales diseñados para realizar algunos cálculo 3D en el hardware, lo cual es mucho más rápido que tener la CPU del PC haciendo el trabajo. El problema es que las tarjetas no pueden detectar como por arte de magia qué partes de los juegos viejos son 3D y acelerarlas. Es decir, el juego debe reescribirse (o por lo menos adaptarse) para cada tarjeta concreta.

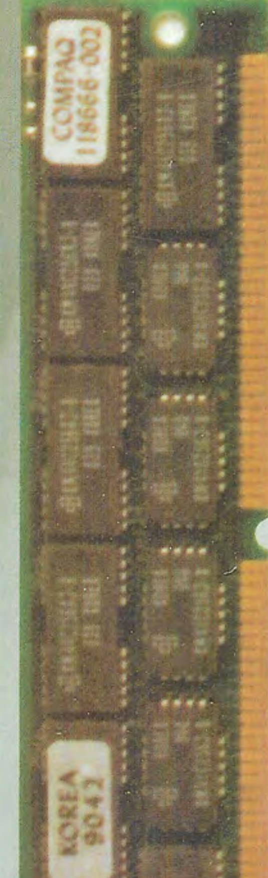
Si te sigue pareciendo atractivo, por el momento la elección está entre la Diamond Edge y la 3D Blaster de Creative Labs. Aún así, es falso que se pueda escoger, porque la Edge se ha diseñado para máquinas con bus PCI, y la 3D Blaster para PCs VLB. Si a esto le añadimos que no hay muchos juegos con los efectos limitados que se pueden esperar de ambas tarjetas, lo mejor que puedes hacer es esperar a ver qué pasa antes de desprenderte de tu dinero.

Precio: Más de 50.000 Ptas. **FEE:** N/D



8 Comprar más RAM

Aunque los precios de los PCs bajen de una forma deprimente para los que se acaban de comprar uno, el precio de la RAM se ha mantenido bastante estable durante años. Esto significa que muchos sistemas Pentium de hoy se venden con 8 Mb de RAM, la misma cantidad que incorporaban muchos 486s de hace un par de años.



Más RAM lo único que hace es ofrecer más espacio de maniobra a los programas. Esto apenas se nota en los pequeños, pero cada vez hay más juegos que necesitan todo el espacio que puedan conseguir. En una máquina de 8 Mb, estos juegos tendrán que acceder al disco duro (o peor aún, al CD) en momentos vitales de la acción, causando megaespasmos. No obstante, con 16 Mb, muchos de estos elementos adicionales se pueden guardar en RAM, con consecuencias adorablemente más suaves.

Otra ventaja de tener mucha RAM es que Windows 95 se ejecuta mucho mejor. Aunque esto no afecte directamente a los juegos, puedes comprobarlo teniendo varios programas ejecutándose a la vez, y cambiando de uno al otro constantemente.

Pero antes de que salgas y compres más RAM, debes tener en cuenta unas cuantas cosas. Primero, los Pentiums deben ampliarse directamente de 8 Mb a 16 Mb. Poner un SIMM de 4 Mb ni tan sólo lo reconocerá. Segundo, asegúrate de que dispones de slots libres, y mira de qué tipo son. Los slots más nuevos se han diseñado para aceptar SIMMs de 72 pins, pero muchos PCs más viejos tienen slots de 30 pins, o una mezcla de ambos. Tercero, ten en cuenta que slots adyacentes deben contener SIMMs del mismo tamaño. Ello implica que si tienes 8 Mb en SIMMs de 1 Mb, no se puede sustituir uno por un SIMM de 4 Mb para tener 11 Mb en total. Por último, aunque la RAM EDO sea más rápida, es necesario tener una placa madre compatible para que se note la diferencia. Pregúntaselo al fabricante de tu PC.

Precio: 35.000 Ptas. cada 8 Mb **FEE:** N/D

9 Actualizar el procesador

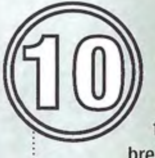
Evidentemente, la forma más directa de acelerar el PC es hacerse con una nueva CPU. Con ello se garantiza que los juegos se ejecuten más rápido, y aunque sea mucho más barato que comprar un PC nuevo, se sigue teniendo aquella sensación de «Oh, mira, es mucho más rápido que el viejo».

No obstante, no es tan sencillo como deshacerse de la CPU del 386, colocar un Pentium en su lugar, y proclamarlo a los cuatro vientos. La configuración existente limita las opciones de actualización, así que presta atención. Si tienes un DX/33 (o SX/33), lo mejor es comprar un DX2 o DX4. Un DX2/66 se puede sustituir directamente, y cuesta unas 8.000 pesetas. Un DX4/100 también debería funcionar, aunque necesitarás la versión OverDrive del chip (ya que el DX4 es un chip de 3.3 volts, mientras que muchas placas madre son de 5 volts), la cual cuesta unas 25.000 pesetas.

La cuestión es, ¿qué sentido tiene cambiar un 486 por otro 486? Porque lo que quieres es la Potencia Pentium, como dicen los anuncios de la tele. Intel ha producido dos Pentium OverDrives para los usuarios 486, uno de 25 MHz (CPUs SX/25, DX2/50 y SX2/50), y otro de 33 MHz (CPUs DX/33, DX2/66 y DX4/100). Cuestan aproximadamente 27.300 pesetas y 37.000 pesetas respectivamente. Aunque las cajas de los *EF2000, Wing Commander IV* y similares afirmen que estos juegos se pueden ejecutar en un 486, no vale la pena ni probarlo (éstos, o cualquier juego SVGA, como *Magic Carpet* e *Hi-Octane*) en algo que no sea, por lo menos, un P90, el cual, hasta hace poco, se consideraba de gama alta.

Pero Intel está al corriente, y acaba de sacar más OverDrives para todos estos calvarios de procesadores. Están diseñados para usuarios de P75s y P90s, convirtiéndolos en P125s y P150s respectivamente. También está de camino una versión P100 para que dé unos vertiginosos 166 MHz. El precio de estos chips se espera que ronden las 60.000 pesetas.

Precio: 10.000-60.000 pesetas **FEE:** Hasta el 80 %



Estooooo...

Parpadear lentamente los ojos mientras juegas con tus juegos favoritos hasta que te acostumbres a ello, y luego parar. O comprar algún distorsionador especial del tiempo. O también ingerir grandes cantidades de alcohol fuerte hasta que tus reflejos sean mínimos y agradezcas que el PC se ejecute como una babosa en Stolichnaya.

Tomando un enfoque algo más positivo, y si estás algo enterado, una placa madre nueva con una CPU decente te dará acceso a cosas como un caché rápido, lo cual acelera de muerte. No te lo recomendamos del todo, ya que ello puede conducirte a peligros potenciales que se deben tratar con mayor profundidad.



Conclusión

Aunque cerciorarse de que el sistema actual esté configurado correctamente llegue a notarse en los juegos, la única forma de mejorar realmente una velocidad de cuadro pobre es invertir en hardware nuevo. Si ya tienes un PC decente, puedes ampliar su vida sin tener que hacer nada demasiado drástico. Por el contrario, si tu sistema tiene los días contados, seguramente la mejor opción es comprar uno nuevo.



Catálogo de software del cibercapullo.

UFOS





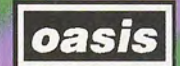
¡Otro título de calidad de la gama de cómics Melvyn Nutt Interactive! En estos tiempos desquiciados, contribuya a asegurar la supervivencia de sus hijos con esta guía de técnicas avanzadas de lucha a cuchillo de muy fácil comprensión. Incluye animaciones con calidad televisiva, una hora de tutoriales en vídeo y la guía de heridas en el cuello para torpes.

CONTIENE:

- Cómo elegir y cuidar tu navaja.
- Reconocer el riesgo.
- Trucos de los profesionales.
- Defensa personal: Cómo escapar de múltiples maneras.
- Qué hacer cuando alguien palma, cosa que sin duda ocurrirá.



oasis GENERADOR DE CANCIONES

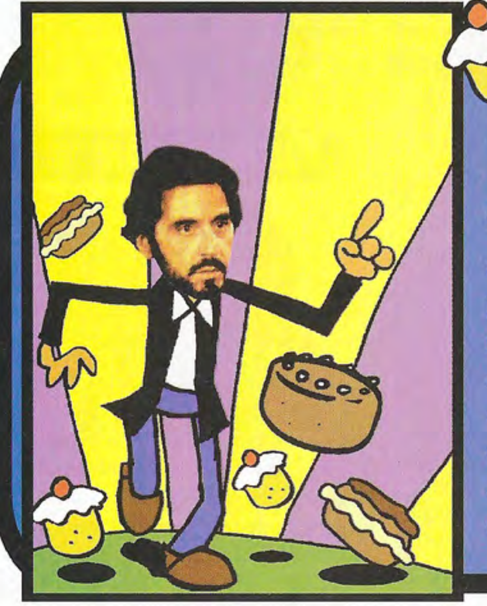


¡Por fin! ¡La oportunidad de crear canciones de Oasis totalmente únicas desde la comodidad de tu propio hogar! El Generador de Canciones de Oasis es una poderosa aplicación que hace muy fácil componer las canciones que TÚ quieres oír. Todo el contenido de la mente de Noel Gallagher está incluido en un útil CD. No tienes más que entrar algunas claves (por ejemplo, el nombre de tu novia, o incluso tu equipo favorito de fútbol) y... ¡presto! ¡Una rodaja personalizada de pegadizo pop-rock totalmente propia! ¡Estribillo resultón asegurado!



¡Próximamente!

El libro de canciones automático de Blur (anteriormente conocido como «Bulliciosa fiesta virtual para coleguitas»).
Jarvis Cocker en «Problema selvático».
Las cien pataletas favoritas de Courtney Love.



MODORRA CONFITADA

¡Únete a toda una leyenda de Hollywood mientras protagoniza su primera y espectacular acción «arcade»! El infierno se ha desatado en el plató de la nueva película de Al Pacino: ¡hasta el último pastel de la cantina se ha quedado dormido! El director está furioso... y es Al quien tiene que solucionar el percal. Incluye 47 divertidos niveles de excitante acción pastelera. La emocionante opción en red permite que cuatro jugadores compitan mano a mano. Tanto si te dedicas a despertar a las tartas como si te pones a arruinar las tomas, el resultado será un MONTÓN de gafadas y mala sombra reposteril.



EasyBall

Está muy claro que los niños son el futuro de la informática moderna. Microsoft, conocedor de esto, ha ideado un ratón para que los más pequeños empiecen ¡ya! a practicar con los nuevos entornos gráficos, y sobretodo con ¡su! sistema operativo Windows 95. Roberto Cama experimento con un pequeño y estos son los resultados.

Cualquier padre que tenga un hijo pequeño, de entre 2 y 6 años, sabe que el ordenador es indispensable para hacer cualquier cosa hoy en día, y por lo tanto indispensable para el futuro. Microsoft, padre de todos nosotros, también lo sabe, y pensando en ello ha creado un ratón especialmente diseñado para los enanos de la casa. Después de probarlo personalmente, pensé que no era lo más indicado para mi edad, así que deje que un pequeño de ocho años se encargara de probarlo y pronunciar su veredicto. El resultado fue aproximadamente el mismo. Con ocho años, los niños de hoy en día ya tienen demasiado rodaje con este tipo de cosas, por lo que prefieren el ratón clásico. Sólamente, tal como indica la caja del producto, los niños de entre 2 y 6 años, encontrarán útil este dispositivo. Ante la imposibilidad de disponer de un niño de esa edad para que nos contara sus impresiones, puse en marcha el reloj del tiempo e intenté pensar como supuestamente lo haría con 5 o 6 años (cosa no muy dificil). Una vez mentalizado, puse mi mano sobre el ratón y me dispuse a pasármelo bien. La apariencia del *EasyBall* es imponente; presidido por una gran bola ¡amarilla!, y un no menos grande botón ¡azul!, parece el ratón perfecto para un invidente más que para un niño. Bromas aparte, el tamaño general del ratón, me parece muy adecuado para el tipo de publico al que va dirigido, ya que a esa edad, la sensibilidad no es el punto fuerte de las personitas. El hecho de que sólo se disponga de un botón, también me parece acertado, aunque con ciertas reservas. Cuando se trata de hacer un solo clic, -no problem-, pero cuando lo que queremos es hacer un doble clic, las cosas les son tan dificiles como a nosotros mismos. No estoy muy convencido de que un niño de 3 años sea capaz de pulsar dos veces el botón con la suficiente rápidez. Quizás hubiera sido preferible, la inclusión de otro botón que actuara de doble clic. El tiempo lo dirá.

Acompañando al *EasyBall*, tenemos un par de disquetes que contienen el software necesario para configurarlo. Los parámetros disponibles son los habituales. Velocidad del clic, velocidad de la bola y activar o desactivar la estela del puntero. Esta última opción está muy indicada para que a los niños les sea mas fácil encontrar el puntero. Aparte del programa de configuración, también contienen el juego Pointerland, que ayudará al niño a familiarizarse con el ratón. El juego consta de diferentes partes, podremos cambiar el puntero de nuestro *EasyBall* y también jugar a descubrir iconos ocultos en la granja Microsoft. Asimismo, Microsoft con muy buen criterio, ha incluido el titulo "Explorapedia", de su línea Microsoft Home, con el que los niños podrán pasar ratos divertidos explorando cientos de animales, plantas, etc. Al mismo tiempo que aprenden a dominar el ratón y familiarizarse con el entorno Windows.

Como conclusión, cabe decir que este ratón, a parte de ser de lo mas "cuco", tiene las suficientes cualidades como para llegar a ser el mejor amigo de un pequeño usuario. No obstante, este deberá tener estar entre los 2 y los 6 años, ya que a edades superiores, no lo encontrarán ni practico ni divertido.

Puntuación



Un ratón tentetieso para los más pequeños

Precio: 8.900 Ptas.
Productor: Microsoft
Tel: (91) 804 00 96

Duncan Swain obtiene más placer por mando, gracias al nuevo adaptador multijoystick de Gravis.

Gravis GrIP

No hay nada más enojoso que reunirse alrededor de tu PC para dar a tus compañeros una buena patada con *FX Fighter* y descubrir que la mitad de los controles no funcionan, y que uno que nunca ha jugado antes se te pone miserablemente en cola antes de que puedas gritar «¡Mierda de duplicador de joysticks!».

El duplicador es la forma más habitual de resolver los problemas asociados con los puertos joystick que se encuentran en muchos PCs. El problema reside en que los puertos se han hecho realmente para un solo joystick a la vez, y están limitados por la cantidad de pins del puerto que actúan como contactos entre los dos. Esto significa que al enchufar dos joysticks mediante un duplicador tradicional, automáticamente se reduce a la mitad la cantidad de pins que puede usar cada uno, y en consecuencia, se reducen a la mitad las funciones disponibles.

El Gravis GrIP, o Gravis Interface Protocol para llamarlo por su nombre completo, es básicamente un duplicador que promete desterrar estas penas al ser capaz de manejar instrucciones de hasta cuatro joypads o joysticks a la vez, siempre que todos ellos sean pads Gravis GrIP. Si se usan pads o joysticks no Gravis, el interfaz no manejará todas las instrucciones; también hay dos zócalos analógicos de 15 pins para alternativas a los de Gravis, aunque tampoco ofrecerán toda la funcionalidad GrIP.

Configurable para su uso en prácticamente todo juego, e incluyendo configuraciones estándar para títulos como *Doom, Doom 2, Hexen, Heretic* y *Full Throttle* ejecutándose bajo Windows 95, el GrIP está realmente pensado para ser utilizado en juegos deportivos y de combate nuevos. Para empezar, tendrás que escoger entre la lucha y el hockey, ya que el GrIP viene en dos modelos: el Ultimate Fighting Machine se incluye en el *WrestleMania* de Acclaim, y el Team Sports Set con el *NHL Hockey 96* de EA.

Todos los GrIPs se suministran con su interfaz, junto con dos de los joypads de ocho botones de Gravis, y su configuración es sencilla. Los drivers del GrIP incluyen una utilidad para Windows 95, con la que se puede asignar los botones del controlador a los comandos por teclado del juego, y funcionará en todo juego que se ejecute bajo Windows 95, ya sea en ventana DOS o no.

Mirando al frente

Según Gravis, todos los juegos deportivos futuros de Virgin y EA llevarán incorporado el soporte GrIP; se rumorea que Team 17 está trabajando en un juego de carreras, y *Worms 2* podría ser compatible con GrIP. El GrIP funcionó muy bien con *FX Fighter* y *FIFA '96*, los cuales no funcionan con los duplicadores habituales, aunque los duplicadores habituales no tienen el precio del GrIP. Luego probamos *Resurrection: Rise 2*, que aunque se supone que detecta el GrIP, no logró hacerlo. No obstante, ello se puede deber a que utilizamos una versión beta del juego.

El GrIP hace todo lo que dice hacer, y viniendo como viene con una selección de dos juegos, su coste parece razonable, aunque en juegos de cuatro jugadores con pleno uso de sus controles, será necesario invertir en otros dos joypads Gravis más, lo cual añade, por lo menos, 8.500 pesetas al precio total. En resumen, es un añadido caro, que vale la pena tener si te sobra dinero para gastarlo en algo que no es del todo muy necesario.

Puntuación

73

Una gran solución al problema multijoystick

Precio: 21.000 Ptas.
Fecha de lanzamiento: ya en el mercado
Fabricante: Gravis
Distribuidor: Seric's Room (977) 33 11 40

SoundBlaster AWE32 PnP

Creative Labs sabe un rato de hacer tarjetas de sonido. Dave Mathieson se mira la última novedad de la serie.

Los viejos lectores recordaréis aquellos días antes de las tarjetas de sonido. Disparar una ametralladora, blip. Lanzar una salva de cohetes, blip, blip. Disparar un busca-calor, suspiro. Admitámoslo, si el equipo militar hiciera realmente este ruido, la carrera de armamento sería cosa de risa, y no algo que hay que evitar a toda costa. En aquellos viejos días, no obstante, esto era lo mejor que el PC podía ofrecer. Los usuarios Amiga, por el contrario, tenían efectos de sonido digital a cuatro canales y expresiones pretenciosas a la misma altura.

Unos cuantos tipos inteligentes de Creative Labs se fijaron en esta pequeña discrepancia, se rascaron su barbilla de una forma sabia, exclamaron «Los PCs tienen una mierda de sonido», y decidieron inventar la SoundBlaster. Aunque todos estos primeros esfuerzos fueran muy innovadores, sólo podían manejar un canal de audio digital de 8 bits, y calificar de «primitivas» sus posibilidades musicales sería insultar a los cavernícolas de todo el mundo. La SoundBlaster 16 resolvió el lado digital de la cuestión con su capacidad de 16 bits con calidad CD, pero la música seguía relegada a un chip FM de sonido miserable.

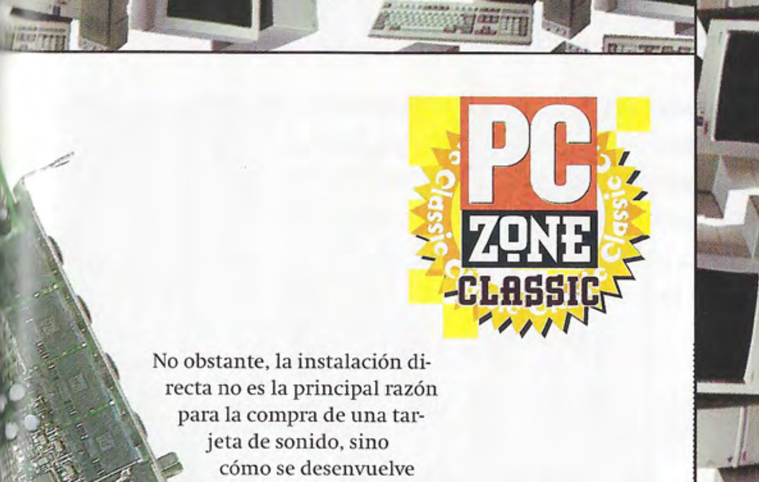
Lo que todo el mundo quería eran instrumentos que sonaran a auténticos, y la AWE32 original presentó un chip de tabla de ondas General MIDI para ofrecer música que sonara «bien». Hoy en día, las tarjetas con tablas de onda se encuentran por cuatro chavos (bueno, quizás algunos más), pero donde realmente sobresale la AWE es como herramienta para los músicos incipientes. La razón de ello es que se puede cargar muestras de sonido en la RAM de la tarjeta, y jugar con ellas a voluntad, ganando así muchas de las posibilidades de un sampler que cuesta varias decenas de miles de pesetas.

Plug & Play: la teoría

La AWE32 PnP es la versión Plug & Play de la AWE32 (tienes suerte de que esté enterado, ¿eh?). Plug & Play quiere decir que, en teoría, la tarjeta de sonido y el PC se «reúnen» y deciden qué ajustes utilizar, evitando así todos aquellos fastidiosos conflictos de IRQs tan difíciles de solucionar. Fíjate bien, no obstante, en lo de «en teoría». Para que el Plug & Play funcione, es necesario cumplir dos «síes». Más importante todavía, se necesita que el PC tenga una BIOS compatible, aunque la mayoría de ellos disponen de una (o al menos afirman serlo). Segundo, el Plug & Play se ha diseñado para funcionar bajo Windows 95 (aunque la AWE también funciona con DOS y Windows 3.1).

Probando, probando...

El primer PC en el que probé la tarjeta tenía instalado Windows 95, pero como tenía una asquerosa BIOS vieja no esperaba tener Plug & Play total, lo cual es una suerte, porque no lo obtuve. Las cosas se veían bien cuando arranqué la máquina después de insertar la tarjeta, con esos mensajes serviciales tipo «Nuevo hardware detectado, instalando los drivers AWE32». Después de meter obedientemente disquetes, rearranqué Windows y, oh, sorpresa, no funcionó bien. La reproducción MIDI iba bien, pero ni rastro de sonido digital, típico signo de unos valores IRQ equivocados. En una tarjeta de sonido al viejo estilo, esto se configura cambiando puentes en la tarjeta, lo cual es muy pesado. La AWE32 PnP permite cambiar estos valores por software. Al comprobarlo, vi que eran los mismos que utilizaba mi vieja AWE32. En definitiva, resumiendo un largo y emocionante relato, resulta que la nueva tarjeta de sonido sólo funcionaba con IRQ 7 y no IRQ 5, vete a saber por qué. Para que la historia tenga un buen final, diré que funcionó perfectamente en un PC con una BIOS más nueva.



No obstante, la instalación directa no es la principal razón para la compra de una tarjeta de sonido, sino cómo se desenvuelve en el apartado sonoro, y a este respecto la AWE32 Pnp es tan buena como su antecesora. Muchos juegos de hoy en día soportan directamente la AWE, y el sonido de tabla de ondas hace que las bandas sonoras cobren vida, con todos aquellos redobles de tambores y bajos profundos. Pero como he mencionado antes, la auténtica virtud de la AWE es ser una herramienta musical. El software que incluye nos permite muestrear instrumentos, bucles, o lo que sea, y cargarlos en la memoria de la tarjeta (que se puede ampliar mediante SIMMs estándares). Si lo combinamos con un secuenciador MIDI, tendremos todo lo necesario para componer música decente, a una pequeña fracción del precio de un módulo General MIDI y un muestreador independientes.

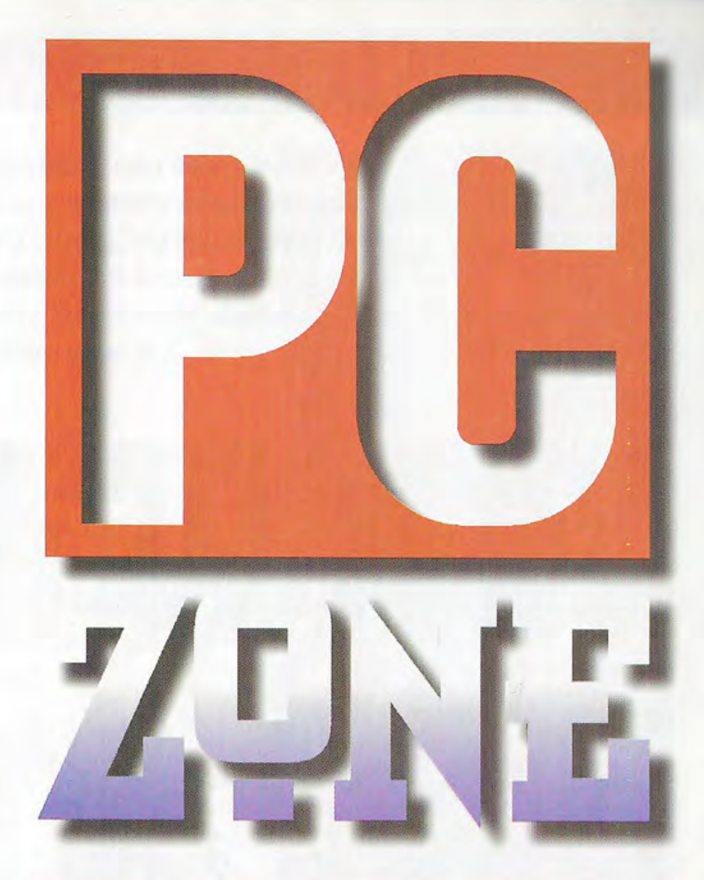
Si ya tienes una AWE32, no tiene demasiado sentido que compres la versión Plug & Play, y aunque venga con drivers nuevos y software de 32 bits, son básicamente los mismos que los de la versión anterior. Por el contrario, si tienes una tarjeta barata, y quieres lo mejor, la AWE32 Pnp te conviene. Y si te encanta ser un maestro del tambor y el bajo, hazte con ella.

Puntuación



La mejor tarjeta de sonido para el jugador y el músico aficionado.

Precio: 41.760 Ptas.
Fecha de salida: ya en el mercado
Fabricante: Creative Labs
Tel: 900 93 35 33



LISTA DE ANUNCIANTES

Interior de portada
ARCADIA

Página 11
MICROSOFT

Página 19
CENTRO MAIL

Página 43
MEDIA MADRID

Interior de contraportada
MICROSOFT

Contraportada
ELECTRONIC ARTS



Si quieres ayuda con problemillas como puedan ser uñas de los pies que crecen hacia adentro o peleas con tu novia, lo tienes claro, ya que ese tipo de cosas no forman parte de los vastos conocimientos del Palomo... y, aunque sí lo fueran, el Palomo tampoco te ofrecería la más mínima ayuda, pues todos sabemos que es un tipejo amargado al que sólo le gusta fastidiar a la gente.



TRUCOS & CONSEJOS



Pistas para el jugador

Escribe a PC ZONE
Si tienes una pregunta relacionada con algún juego o aventura, o tienes un truco o un consejo para compartir, entonces escribe a:

El Palomo Mensajero
Revista PC ZONE
C/ Conde Borrell 208, 2ª 4ª 08029 Barcelona

Sólo tienes que escribirnos y pedirnos todos los últimos trucos, pistas y soluciones para poder acabar ese juego que no te deja dormir. Nuestro palomo estará encantado de poder ayudarte. No lo dudes, si tienes problemas y estás un poco acongojado, pídenos ayuda.

Si por el contrario, tú solito has conseguido encontrar la fórmula mágica para avanzar en un juego, háznosla llegar. El resto de los lectores no tan sagaces como tú *(of course)* te lo agradecerán eternamente.



Ishar 3

He ido a ver al astrónomo y después al mago, y he encontrado el mapache. El problema es que, cuando voy a buscar los ingredientes para mezclar en el matraz mágico, no puedo encontrar el polvo de kelonia.

A cambio de esta información, os ofrezco unos pequeños trucos para *Ishar 2* y *3* con los que podréis aumentar vuestras vidas:

Para *Ishar 2*, pulsad <CTRL/ALT/V> al mismo tiempo. Para *Ishar 3*, apretad las mismas teclas, pero haced clic también en el botón izquierdo del ratón mientras el puntero esté en la mitad izquierda de la pantalla.

Graciela Miguel, Huelva

Aunque no creo en la crueldad con los animales que se utilizan para hacer abrigos de pieles (posiblemente porque yo también soy un poco peludo), en este caso tienes que quitarle el pergamino al mapache. Pero no te preocupes, ya que él no puede leer y seguramente lo hubiese usado como papel de water. Vuelve a casa de Mather y recoge una llave. Ve a la nueva casa que aparece en el mapa y busca un colgante y una redoma. Ponte el colgante y dirígete después a la posada llamada The Kelonia Tasters, que encontrarás en la muralla sur de la ciudad llamada Rich. Escucha, y después recoge el polvo.

Aceptaré tus trucos, aunque el Buzón del Palomo no es el lugar más apropiado para semejantes prácticas subrepticias... Queremos guardar este tipo de información para la «Sección de Pobres Capullos», también conocida como «Los Chapuceros».

Lands of Lore

Me encuentro a la entrada de las Minas Urbish pero, haga lo que haga, no puedo entrar. He probado todos los conjuros mágicos que tienen mis personajes, incluyendo dos varitas mágicas lanzabolas de fuego.

R. Ferraz, Albacete

Habiendo escuchado historias sobre aventureros escoceses que se pasaron años intentando encontrar una entrada trasera a los lavabos antes que echar cinco duros por la ranura, lo primero que comprobé es que la entrada a las Minas Urbish es gratis. No obstante, creo que en este caso estás olvidando algo esencial. En el lado oeste de Upper Opinwood tienes que buscar un cofre que contiene una calavera verde: esta calavera es el único objeto que puede matar al horrible monstruo que guarda la entrada de las minas. Lo único que tienes que hacer para cargarte al asqueroso es pasarle la calavera por delante de la cara.

Y ya que estamos con este juego, voy a echar un cable a los lectores que han escrito preguntando cómo llegar a Draracles Lair, en las cuevas. Para empezar, deberás localizar y coger la daga engastada del cofre del nivel 2; la descubrirás usando las dagas viejas en un nicho de la pared. En el nivel 4 deberás inspeccionar cuidadosamente las paredes para encontrar un lugar que parece un poco cascado. Utiliza el mazo para abrirte camino por las escaleras que dan al nivel 3 y a Draracles Lair. Para conseguir el pergamino del enigma, necesitarás usar la daga engastada o la copa de plata.

Noctropolis

Aaaaahhhh... *Noctropolis*, esa fuente constante de conversaciones digitalizadas en vídeo con un desarrollo del juego (ejem) «no lineal». ¡Pero escuchad! ¿Lo que estoy oyendo no es ese grito familiar de «Ayudadme: no sé qué es lo que tengo que hacer ahora en esta mierda de juego»? Sí,





[Arriba.] Parece que algo espantoso está ocurriendo en *Noctropolis...*

lo oigo con claridad, cosa nada sorprendente, porque soy el único que lo grita.

Acabo de hablar con Whisperman, quien me dice que Flux está en lo alto de la Sunspire Tower. Tengo que destruirlo, y la entrada tradicional a la torre no constituye ninguna alternativa. No mola: no puedo encontrar ninguna entrada, ni siquiera tradicional.

¿Qué tengo que hacer?

Andrés de los Santos, Dos Hermanas

Estamos a punto de llegar al modo superhéroe, así que prepárate a ajustarte los calzoncillos. Dirígete hacia el ascensor en el edificio Cygnus y, una vez dentro, usa el cuaderno de navegación (que deberías haber cogido en el observatorio) para llevar el ascensor hasta la azotea. Ahora debes usar el gancho (de la tienda del carnicero) en un cable que se extiende entre el edificio Cygnus y la Sunspire Tower, en todo un deslizamiento mortal en el vacío. ¡Ten cuidado, no vayas a caerte! No obstante, si te caes, mira a la izquierda: la vista es muy hermosa.

Alone in the Dark

He recogido dos espejos y he topado con los dos monstruos alados que bloquean las escaleras, pero no puedo pasarlos. He probado a usar los espejos, tal y como sugiere el libro que se recoge, pero nada funciona.

Sandro Caciagli, Madrid

¡Es fácil! Como suele decirse, la belleza está en el ojo del que mira... Lo único que hay que hacer es colocar los espejos contra las dos estatuas de las esquinas para que los monstruos vean lo feos que son, y se morirán de vergüenza.

Legend of Kyrandia

Mi problema son las pociones. ¿Cuáles son los ingredientes que necesito y cómo tengo que crearlos? Y después, ¿cómo puedo recuperar el cáliz del misterioso gilipollas que me lo roba?

Una flor y una piedra preciosa del mismo color producen normalmente una poción también con dicho tono. Puedes hacer pociones rojas, amarillas, verdes y azules, aunque a veces hay que recorrer grandes distancias para encontrar las flores y las gemas. Sin embargo, si vas al bosque que hay detrás de casa de Zanthia, encontrarás los cristales alquímicos que te ayudarán a mezclar las diferentes pociones de colores para conseguir aún más. Bebe un sorbo y serás capaz de atravesar la pequeña puerta que hay en el tronco del árbol; sin embargo, podrías sentirte débil.




Cierra los ojos y no busques más si eres noble. Por el contrario, si eres un hijo de puta solapado y mezquino... ¡un saludo! ¡Bienvenido al lado divertido de los juegos de ordenador!

Destruction Derby

Para desactivar el daño en el coche durante la carrera, usa el nombre «!DAMAGE!» cuando empieces el campeonato.

Presidente

Para convertirte en un *manager* internacional sin tener que ganártelo, selecciona el equipo que prefieras y, cuando se te pida entrar tu nombre, entra el nombre real del *manager*.

Inglaterra: Terry Venables; España: Javier Clemente; República de Irlanda: Jack Charleton; Irlanda del Norte: Brian Hamilton; País de Gales: Bobby Gould.

Command & Conquer

He aquí un ingenioso apaño para los que lo jugáis en red o con módem.

Construid dos graneros, pero colocad sólo uno. Esperad hasta que el primer granero esté casi lleno de *tiberium*; colocad entonces el segundo granero y vended el primero. El ordenador te dará todo el dinero por el *tiberium* que guardabas en el primer granero y, a continuación, volverá a poner el mismo *tiberium* en el segundo.

Crusader

En la primera misión hay una habitación al noreste de la anterior (aquella donde te hiciste con el control de un servomecanismo): tiene un puesto sanitario y un telepuerto. Justo fuera hay otro telepuerto que abre y cierra la puerta. Cada vez que se abra la puerta, un guardián se teletransportará a la habitación. Este guardián, que transporta municiones y créditos, puede ser fácilmente eliminado, por lo que proporciona un simple método para acumular recursos antes de continuar.



[Derecha.] ¡Con nuestras pirulillas codificadas hemos hecho que *Duke Nukem 3D* sea cosa fácil!

TRUCOS A LA CARTA

Truco para Eduardo López Sendino en el Creature Shock.

Nos pedías un truco para pasar las fases.

En el disco de portada, en el directorio "cheat", encontrarás un fichero llamado "Creature.com". Cópialo en el directorio donde tengas instalado el juego y ejecútalo.

Truco para David Herrera Sánchez en el Theme Park.

Entra "Demo" como nombre de apodo, o bien:

-Escoge el nivel "KIM".
-Escoge UK en el mapa.
-Pon la velocidad del juego en "slow".
-Deposita el "bouncy castle".
-Pulsa "P" de pausa muchas veces, hasta que la pantalla empiece a hacer scroll muy rápido.
-Escribe lo siguiente: P L P I P V P E P C P A P S P H P P P.
-Pon la velocidad del juego a "Ultra", y cada año ganarás dinero sin invertir nada.

También puedes usar "Horya" como nombre del juego y usar:

Shift+Y: todos las posibilidades
Ctrl+Y: todas las atracciones
Alt+Z: todas las tiendas

Truco para "Neo" en el Rebel Assault.

Para poder saltar de nivel, debes hacer lo siguiente. Mientras el logo da vueltas, haz los siguientes movimientos, Arriba + fuego, Abajo + fuego, Izquierda + fuego, Derecha + fuego, si lo has hecho correctamente, oirás una voz que dice "LucasArts".

A partir de aquí, pulsando "+" en el teclado numérico recuperarás toda la energía. Pulsando las teclas del "1-0" saltarás de nivel directamente, usa las letras "A,B,C" para acceder a los últimos niveles, pulsa la tecla "ESC" para saltar a la siguiente sección del nivel actual.

Asimismo, te incluimos los códigos para saltar de nivel

Fácil	Normal	Hard
Falcon	Biggs	Ackbar
Anoat	Kaiburr	Fornax
Yuzzem	Mynock	Bespin
Brigia	Dagobah	Kessel
Greedo	Mimban	Organa

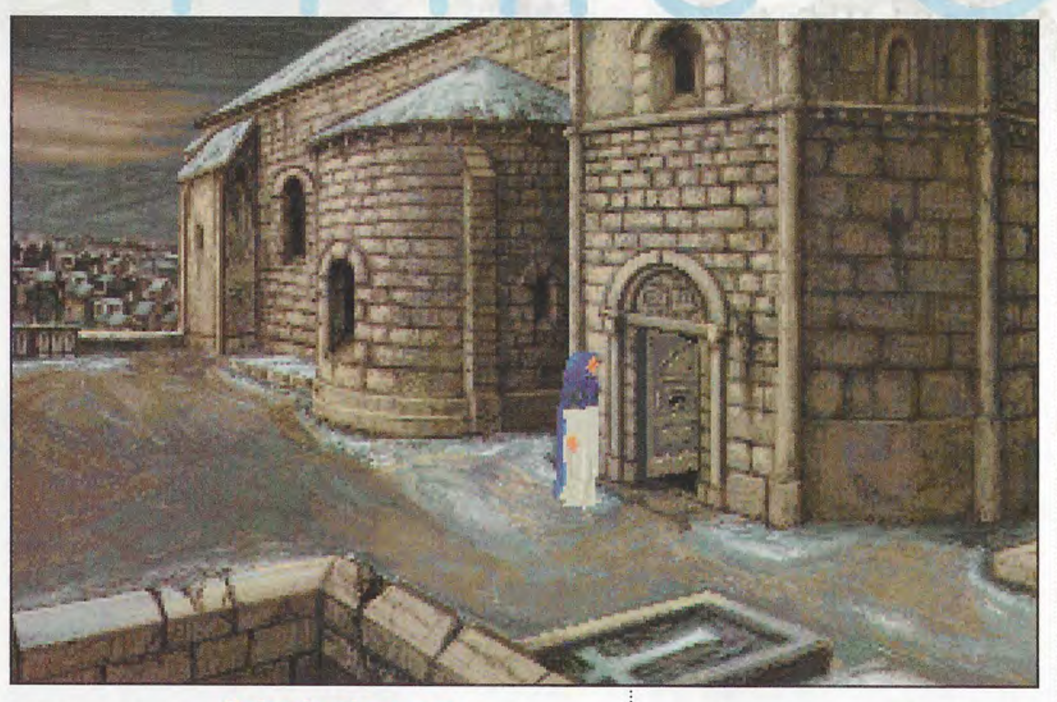
Truco para Salvador Caballero Sanz para Subwar 2050.

En el directorio "Cheat" del disco de cubierta encontrarás el fichero "subwar", con el conseguirás que las cosas sean más fáciles.

Los legales

Año 1329. Las cosas no andan demasiado bien. Desde la noche de los tiempos llega un desesperado grito de ayuda del último de los caballeros templarios... y a ti te tocará salvarlo.

Time Gate



[Arriba.] Utiliza todos los zombies de las tumbas para descubrir el objeto que revela la puerta que da a la torre.

Entrada al museo

Entra en el museo y dirígete a la habitación en la que se encuentra trabajando un equipo de filmación japonés. Recoge los auriculares de lo alto del cofre y márchate. Entra en la habitación que hay al otro lado del *hall* y hazte con la espada y el escudo. Mira el cuadro grande para oír una historia. Dirígete a la puerta de al lado, la oficina de billetes.

Oficinas

Recoge la catapulta y el compact disc de la mesa de la oficina. Ahora ve junto al ordenador y enchúfalo. Usa el CD con el ordenador, comprobarás que los auriculares se utilizan automáticamente. Vete a la oficina del director, en la puerta de al lado. En los cajones del escritorio busca una llave, una tarjeta magnética y una revista. Dirígete al vestíbulo principal.

En tu camino de vuelta descubrirás que la alarma láser ha sido activada. La ruta que hay que seguir es en línea recta a través de la pared opuesta, moviéndote primero hacia el centro y retrocediendo después hacia el otro lado alrededor del mobiliario; a continuación, hay que seguir recto. Sigue esa pared hasta la puerta.

Vestíbulo de entrada

Coge un destornillador de la caja de herramientas y úsalo para abrir la puerta de la habitación en la que encontraste los auriculares. Recoge el extintor de espuma (*no* el de agua) y usa la llave con el gran panel de control gris. Utiliza el extintor de espuma sobre el panel abierto para neutralizar las alarmas.

A continuación, pasa a la habitación que hay a la izquierda del panel de control y ármate con la espada y el escudo para luchar contra el caballero. Abre la vitrina con la tarjeta magnética y coge la munición para la catapulta. Dirígete a la entrada de la siguiente habitación y utiliza la catapulta. El truco está en mover la catapulta que funciona por control remoto a través de los rayos láser hasta un punto situado en frente del conmutador de desconexión de la alarma. Empieza por ir al fondo de la pantalla a través de la pared, después hacia el centro y hacia adelante: sabrás que has llegado al lugar correcto cuando recibas un mensaje diciéndote que estás en la posición adecuada. Carga la catapulta y dispárala.

Una vez dentro de la habitación, puedes recoger otra espada. Sal de la habitación y entra en el jardín, donde te verás obligado a usar nuevamente la espada para cargarte a otro caballero. Recoge el holograma que debe haber por ahí y después da una vuelta por la zona hasta que aparezcan dos hombres. Si te acercas al que está sentado en el centro del jardín, serás vencido y arrojado al pozo.

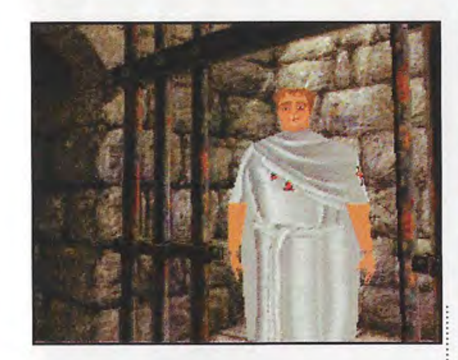
El pasado

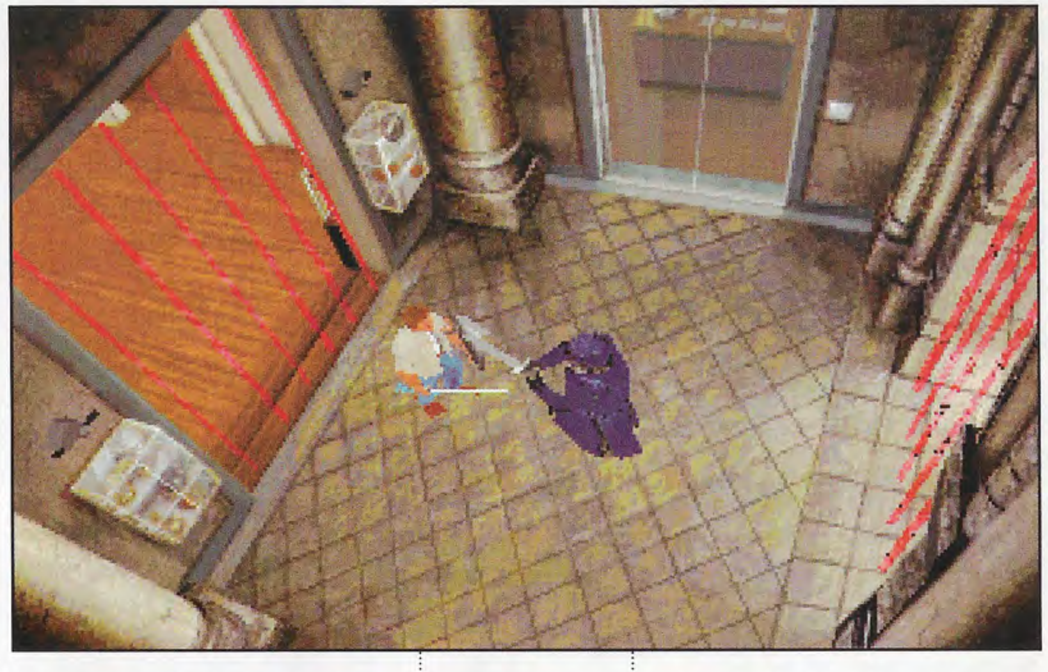
Recoge el laúd y lánzalo a la otra celda. Colócate detrás del guardián cuando aparezca y abátelo: se tambaleará hacia adelante y caerá vencido. Coge la llave que te tira el otro prisionero y escapa de tu celda. Entra en la celda que está delante y toma la jarra del agua. Mata al siguiente guardián y quítale las llaves. Márchate y utiliza las llaves para abrir la gran puerta de metal que da a la escalera. Una vez hayas subido por las escaleras, no te interpongas en el camino del ciego, pero, cuando se haya marchado, busca otra llave en la chimenea. Abre la puerta que está cerrada y pasa junto al carnero para hacerte con el bastón y el chaleco de pelliza del pastor. Vete a la puerta de al lado y coge el jamón, la botella y el cubo. Vuelve a la anterior estancia y llena el cubo en el tanque de agua.

Vuelve a la habitación del fuego y usa el agua para apagarlo. Dirígete ahora hacia la parte izquierda de la chimenea hasta que cambie lo que ves; utiliza la opción «investigar» con la chimenea para que tu héroe se meta dentro y suba por la misma.

Colócate frente a la cuerda y usa el chaleco (ello hará que manejes también el bastón); de este modo, podrás atravesar el







próximo boquete. Atraviesa la salida de la izquierda, e inmediatamente después ve hacia la izquierda, subido a un haz que conduce hacia una puerta. Desplázate a la derecha; te encontrarás sobre un monje que duerme. Usa tu equipo para quitarle el hábito al monje. Atraviesa la habitación y tuerce a la derecha hacia un callejón sin salida. A partir de este momento ya puedes saltar fuera del haz para caer en el suelo sin ningún peligro.

La habitación de la cruz

Abre y busca un libro y un holograma en el armario que hay en la pared. Aprieta la cruz para abrir una puerta secreta que da al despacho.

El despacho

Busca por la mesa una olla vacía, una olla de agua, una olla de carbón, una olla de bilis y otra de alquitrán. Dirígete a la parte posterior de la habitación y busca un estilete sobre la mesa. Sube las escaleras para buscar una pluma de ave en otra mesa y un estuche de escritorio en la despensa. Ve hacia el escritorio (el segundo desde la parte de atrás de la habitación) y usa el libro, colocándolo sobre el escritorio.

Utiliza el estilete para encontrar una gema en el interior del libro, y el agua, la bilis y el carbón para llenar de tinta la olla vacía. Ahora, colócate frente al trozo de papel que hay en el escritorio y usa la tinta y la pluma para hacer una copia del libro. A continuación, «utiliza» el hábito del monje poniéndotelo. Recoge el libro.

Aviso: la siguiente secuencia es cronometrada, así que mueve el culo.

Vuelve a la habitación de la cruz, sitúate frente a la caja abierta y lanza a la vez el libro y el estuche de escritorio. Regresa al despacho y estira la antorcha de la pared para abrir la puerta. Cuando aparezca el monje, síguelo de cerca: si te alejas demasiado de él, el guardián te matará. Sigue al monje alrededor del patio hasta que lleguéis a una puerta cerrada situada a la derecha (en el momento apropiado recibirás un mensaje). Dirígete hacia la derecha y entra en el hospital.

El hospital

Dobla a la izquierda y recoge la olla que está junto a la puerta cerrada; arroja la olla contra el suelo para romperla y recoger la llave de la puerta. Entra en la habitación y recoge: un tubo de ensayo vacío, pelo de tejón, nuez vómica, hierbas y saliva de sapo. Coge el libro de la mesa y léelo para así conocer la fórmula. Llena el tubo de ensayo con todos los ingredientes que acabas de obtener. Márchate y busca el cortacuero en el taller de la zapatería.

Busca dos barras de pan en la panadería. Usa el tubo de ensayo para volver verde una de las barras. Entra en la celda del templario y échale la hogaza verde para que se duerma. Utiliza el cortacuero en la estatua para hacerte con un rubí. Ármate con la espada y abandona la celda para luchar con los dos guardias que aparecerán. El segundo guardia soltará unas llaves que debes recoger para abrir la puerta del depósito de cadáveres. Mueve el fiambre para encontrar un corazón dorado. Sal de la habitación y atraviesa el pasillo del hospital, entrando en cada habitación para buscar las estatuas. Usa el cortacuero con todas las estatuas para recoger siete gemas: deberías encontrar un ónice, una amatista y una esmeralda, además de tres diamantes de la habitación que hay junto a la panadería. Come y bebe para aumentar tu salud al máximo. Vuelve al depósito de cadáveres y usa el corazón dorado con la estatua; en este instante aparecerá otra estatua al otro lado de la habitación. Dirígete rápidamente hacia la nueva estatua y examínala para descubrir una poción que beberás automáticamente; a continuación, te duermes.

[Arriba.] Controlar tu guerrero de píxels puede resultar confuso a causa de algunos extraños ángulos de cámara, por lo que harías bien en intentar situarlo en un punto en el que tengas la mejor panorámica de la acción antes de comenzar a ondear tu arma.

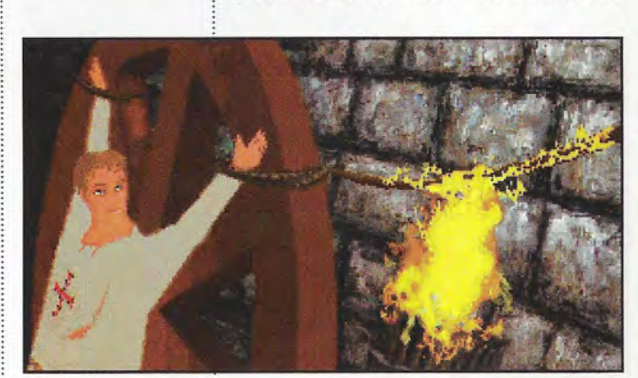
[Arriba, a la izquierda.] Presentamos a nuestro héroe, William Tibbs. Bien parecido, ocurrente y con la forma de un retrete. Puede que no sea muy listo, pero tampoco levanta pesos pesados.

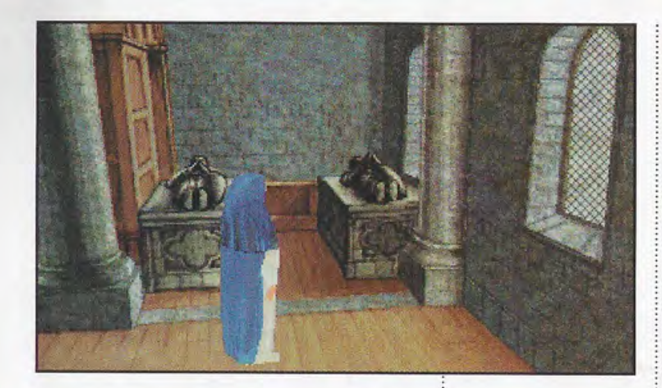
La cámara de tortura

Mueve la flecha del cursor para girar la válvula y escapar. Dale una patada al guardián para matarlo (¡se puede hacer!). Coge el anillo y la piedra roja de la mesa. Cambia las dos antorchas encendidas para abrir una puerta secreta. Dentro del



[Debajo.] Escapar de la cámara de tortura no es tan difícil. Gira la manivela y observa lo que depara la fortuna.







« corredor, dobla a la izquierda a la primera oportunidad para encontrarte con un viejo guerrero: usa el anillo para identificarte como uno de los buenos. Coge todo y, después, abre el cofre. Cuando Wolfram esté mirándote, deslúmbralo empleando el extraño objeto rojo y la bolsa de cuero. Busca el cáliz para conseguir nueve gemas. Utiliza el anillo para abrir una salida de la celda. Pero, antes de continuar, ponte el hábito del monje.

La biblioteca

Lucha a patadas y puñetazos con el monje que está esperándote y mátalo. Explora la habitación para descubrir las dos tumbas. Usa el rubí y la gema con las tumbas para recibir un cuchillo y una poción medicinal: bébete la poción si es necesario. Dirígete al salón de banquetes a través de las puertas dobles y, con rapidez, utiliza la pila de platos para evitar que el guardián te mate.

Ve a la cocina y a continuación a la despensa, donde una vez más deberás cargarte a un monje/demonio a patadas y puñetazos. Emplea el ónice y la esmeralda con las dos tumbas para obtener un arma y una llave. Usa la llave para abrir la puerta del jardín. Deja atrás a los zombies y corre hacia las dos tumbas que hay al final del todo. Usando la amatista y el ópalo a los lados de las tumbas, podrás conseguir un hacha y una cota de malla. Colócate esta última y mata al zombie con el hacha. Ármate con el crucifijo para pelear contra el monstruo verde. Recoge el diente de demonio que deja tras de sí el monstruo y empléalo para abrir la puerta que da a la torre.

La torre

Pulsa la estatua que se encuentra a la derecha de la pantalla para abrir una puerta secreta en la glorieta de la entrada.

[Debajo.] ¡Aquí la tenemos... tu «cita a ciegas» para esta noche! Entre los pasatiempos favoritos de Juliet se encuentran deambular por las celdas de las prisiones y cortar la cabeza a héroes imprudentes.



Cruza la puerta, retrocede hasta la cámara de tortura y encamínate en dirección a la cárcel. Mata al guardia para obtener la llave; a continuación, utilízala para abrir la celda de Juliet. Ten cuidado aquí, porque Juliet se volverá «mala», de manera que vuelve corriendo a la cámara de tortura y sigue la vieja ruta a través de la celda del templario, para desembocar de nuevo en la biblioteca tras subir las escaleras (cargándote al mismo tiempo cualquier demonio que puedas encontrar en el camino). Las puertas principales hacia el jardín se encontrarán ahora abiertas. Ármate y mata al guardián que está plantado frente a la puerta abierta del castillo. Entra en el castillo y examina los cuadros para encontrar el número VII. Aprieta el cuadro para encontrar una puerta.

Cárgate al caballero negro y asegúrate de recoger el brazalete que este arroje. Sube las escaleras y recoge el primer peso que veas. Colócate frente a la cuerda del timbre y utiliza el peso para abrirte camino hasta la azotea. En la tumba, usa un diamante para conseguir un cuerno. Entonces serás capturado.

La iglesia

En cuanto tu celda esté abierta, corre hacia la mesa y recoge todo lo que hay sobre la misma. Corre sin pérdida de tiempo a la pequeña capilla que hay al final de la iglesia y que contiene una gran cruz. Usa el cuerno para transformarte en un caballero pájaro. Lucha contra el verdugo y liquídalo. Empuja la cruz para abrir una puerta al otro extremo de la iglesia. Encamínate a la vidriera y atraviésala hasta un saliente de la azotea. Ahora tendrás que matar al caballero empujándolo fuera de la repisa. Recuerda que no puedes matarlo en una lucha directa: hazlo empujándolo desde arriba para obligarlo a retroceder.

Cuando hayas vuelto a entrar, empuja la antorcha apagada junto a las puertas dobles para abrirlas. Sube las escaleras y emplea el crucifijo con la estatua para abrir un compartimento secreto en el pilar central. Empuja la pequeña pila que hay dentro del compartimento para que se abra una puerta secreta abajo en la iglesia. Dirígete a la puerta secreta -frente a la capilla- y entra en ella. Recoge todos los objetos de las estanterías, además de una antorcha de la chimenea. Lee el libro que hay sobre la mesa para averiguar la fórmula. Prepara la poción con los abalorios, estaño, agua lústrica y antimonio en este orden. Ármate con la antorcha y utilízala para destruir el pentáculo.

Sitúate junto al libro cerrado en la estatua y usa la poción. Recoge de la pared el sello de los templarios. Utiliza ahora el cubo y la cuerda para coger agua del pozo. Cuando tengas el agua, empléala con Juliet para despertarla. Destruye el demonio a patadas y puñetazos. Vuelve a la vidriera y sitúa la cruz grande a la mitad del balcón –frente a la vidriera–, donde todo caerá matando a Wolfram.

Y eso es todo, ya casi eres un héroe... Todo lo que te resta por hacer es usar el sello de los templarios y el guante para salir airoso.



¡CD-ROM LA REVISTA NÚMERO 9 YA A LA VENTA!





Bienvenido a la Guía de Compras de PC Zone, que es a los juegos lo que los horarios de RENFE a los ferrocarriles. Todo lo que busques, lo encontrarás aquí, ordenadamente compilado, gracias al trabajo duro y callado de nuestro propio driver de motor humano.

ARCADE

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Absolute Zero	70	Proein	No disponible	Absolute Zero es Wing Commander con hielo.
Aladdin	70	Virgin	6.300 ptas.	Escala edificios altos, corta en dos a los villanos con su cimitarra y lleva zapatillas puntiagudas. Es Aladino, quién si no.
Arcade Classics	90	GTI	6.990 Ptas	La perfecta versión arcade de Defender ya vale el precio que pagas.
BC Racers	62	Proein	5.995 ptas.	Chuck Rock frente a Super mario Kart. No obstante, el choque de estos dos megajuegos no ha demostrado ser bueno. ¡Ups!
Corridor 7	55	Proein	4.200 ptas.	Nada nuevo ni excitante.
Creature shock	78	Virgin	10.500 ptas.	Una aventura 3D atmosférica y absorbente. Grandes gráficos, niveles absorbentes, pero una banda sonora floja.
Darker	62	Electronic Arts	7.990 Ptas.	Un clásico y típico juego de disparos en 3D poligonal, pero sabiamente disfrazado.
Desert Strike	78	Erbe	7.350 ptas.	Conversión del clásico juego de la Mega Drive de batallas entre helicópteros isométricos. Los gráficos no son muy buenos, aunque son muy aptos para el juego.
Entomorph	78	Proein	7.995 Ptas	Absorbente, a pesar de una presentación ligeramente desilustrada.
Firestorm: Thunderhawk 2	60	Proein	6.995 Ptas.	Podría haberse evitado y corrido un tupido vuelo.
Magic Carpet II	92	Electronic Arts	6.990 ptas.	La segunda parte, aún más sexy y adictiva. Con más jugo que un orgasmo (medio).
Magic Carpet: Hidden Worlds	80	Electronic Arts	3.990 ptas.	Una especie de módulo para Magic Carpet con montones de nieve. El problema, sin embargo, es que es completa, definitiva,estúpida y sangrientamente difícil.
Mech Warrior 2	88	Proein	8.995 ptas.	Las batallas Mech más entretenidas y divertidas. Recomendado.
Micro Machines 2	92	Proein	9.450 ptas.	Juego de carreras brillante, sencillo y eficaz, con un diseñador de pistas un poco sencillo puesto ahí para guardar el equilibrio.
Rebel Assault	93	Erbe	10.500 ptas.	Pura y estrictamente Star Wars. También el juego más importante hasta la fecha.
Rebel Assault 2	90	Erbe	7.990 ptas	Ahhh, acción sensacional, sólida, con clase. ¿Quién quiere un cerebro cuando se tiene la pura pasión de disparar para distraerse?
Slipstreams 5000	88	Erbe	8.400 ptas.	Un producto rápido, de tiros, de carreras y de tres dimensiones de Gremlin. Materia espléndida, y mejor que los juegos de carreras aburridas y en círculos.
T2	80	Virgin	6.300 ptas.	Sin sentido, caótico y muy adictivo.
Tempest 2000	85	Arcadia	6.990 ptas.	Clásica diversión arcade.
The Hive	78	Arcadia	6.392 ptas.	Uno de los mejores ejemplos de este género, pero todavía una cuestión de gusto personal.
The Lawnmowner Man	77	Arcadia	11.550 ptas.	Presentado excelentemente. Con una acción algo más compleja hubiera estado recomendado sin reservas.

ARCADE RADICAL

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Alien Breed: Tower Assault	81	Proein	6.300 ptas.	Una reedición de Alien Breed, aunque superior a la versión PC del original. Grandes gráficos y una acción de disparos adictivos y frenéticos.
Chaos Control	40	Erbe	8.400 ptas.	Tiroteo FMV futuristico increíblemente terrible, que era pasable en CD-i, pero que nunca debería haber visto la luz del día en PC.
Descent	94	Arcadia	7.592 ptas.	¿Logrará este juego por fin arrebatarle el primer lugar de Doom? El fabuloso juego 3D de Interplay por fin llega.
Descent 2	90	Arcadia	6.392 ptas.	Hemos disfrutado de verdad jugándolo.
Doom	96	Erbe	7.350 ptas.	El mejor arcade y el mejor juego multijugador de siempre. Doom es el mejor.
Doom II	90	Erbe	10.500 ptas.	La reedición de uno de los mejores juegos de siempre. Nuevos gráficos, una nueva arma y nuevos monstruos. Piérdaselo bajo su responsabilidad.
Duke Nukem 3D	95	Friendware	7.450 Ptas.	Simplemente mejor que Doom.
Heretic	78	GTI	8.400 ptas.	Doom en apuros ¿Podrá una versión de fantasía combativa del mayor juego de todos los tiempos ser alguna, alguna vez mejor? No.
Hexen	84	GTI	No disponible	La continuación de Heretic, y la consagración del consumado Doom.
Iron Assault	57	Virgin	7.350 ptas.	Un juego de "grandes robots" mediano se une a otro juego de "grandes robots" para el PC.
Jungle Strike	79	Erbe	8.400 ptas.	Otra reedición...esta vez una reedición de Desert Strike. Pero este tiroteo es mayor, más variado y más difícil que el original.
Loadstar	35	Erbe	7.350 ptas.	Tiroteo FMV espantoso que no vale ni el papel del manual que lo acompaña.
Microcosm	70	Electronic Arts	10.500 ptas.	Gráficos brillantes y sonido excelente. Flojo por su acción limitada.
Novastorm	40	Electronic Arts	9.450 ptas.	Insistimos: "Unos buenos gráficos no hacen un buen juego".
Project X	76	Proein	4.200 ptas.	Un tiroteo muy competente y un bonito título asequible económicamente.
PyroTechnia	69	Electronic Arts	6.300 ptas.	Un discípulo de Doom muy pobre el de psygnosis. No obstante, es considerablemente más barato.
Rise of the Triad	82	Friendware	5.450 ptas.	Algunos lo aman, otros lo odian, pero para los Doomeros, uno de los mejores.
Tekwar	58	Proein	8.800 ptas.	Lo intenta, de verdad que sí.
Terminal Velocity	80	Friendware	6.450 ptas.	Un buen motor 3D, llevando un par de "pantalones de juego" poco originales y poco adictivos.
Terminator: Future Shock	85	Virgin	8.990 ptas.	Acción, ambiente y terminators.¿Qué más quieres?. Y no te atrevas a decir Doom.
Ultimate Doom	90	GTI	6.300 ptas.	El Doom original reempaquetado con episodios adicionales. ¿Es otro clásico, o simplemente un retoño colosal?

AVENTURA

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Acces of the Deep	90	Cocktel Educative	8.975 ptas.	Gráficos, acción, sonido y atmósfera combinados para convertirlo en el mejor juego submarino disponible.
Alone In The Dark 2	97	Erbe	8.400 ptas.	¡Absolutamente Brillante! Para lo que se hizo el PC.
Alone in the Dark III	95	Erbe	7.990 ptas.	El capítulo final maravilloso y mega-extraño de la trilogía Alone in the Dark.
Beavis and Butt-head	78	CIC	5.450 ptas.	La risa, al menos asegurada.
Big Red Adventure	70	Proein	8.400 ptas.	La continuación de Nippon Safes...arrgh, ¡manténgalo alejado! Espere un minuto, no obstante, éste parece que puede ser algo bueno.
Bioforge	95	Electronic Arts	6.990 ptas.	¿La primera película interactiva auténtica? ¿O Bioforge no es más que un juego que se parece a Alone in the Dark?
Burn Cycle	85	Erbe	7.990 Ptas.	Directo del CD-i a nuestros PCs
Chronicles of the Sword	84	Electronic Arts	7.990 Ptas.	Bioforge ambientado en Camelot.
Commander Blood	81	Proein	9.450 ptas.	Es francés. ¿Y sabe qué? Es raro. Muy Raro. Intentamos no entrar demasiado en él...pero es sencillamente una locura.
Conspiracy	67	Virgin	9.450 ptas.	Las peleas Ruskie sin su humor.
Cyberia	80	Arcadia	10.500 ptas.	Un candidato al premio de "Juego con el mejor aspecto de 1994". Más dulce que un puding de melaza con capas de crema, seguramente más bueno que Rebel Assault.
Cyclones	78	Proein	9.450 ptas.	Otro clónico Doom, aunque no malo, del equipo que nos trajo Heretic y Shadowcaster.
D	92	Arcadia	6.392 ptas.	Una buena aventura repleta de sadismo.
Daedalus Encounter	58	Virgin	9.450 ptas.	Película interactiva que no logra dar el salto, y su único valor es que en él aparece Tia Carrere, la niña de Wayne's World.
Dark Forces	95	Erbe	11.550 ptas.	El imperio ha llegado a su fin, pero ¿es mejor que el auténtico? Le ofrecimos el primer análisis del juego sobre el que todo el mundo quiere poner las manos encima, en una exclusiva mundial especial, gracias a LucasArts.
Dark Seed II	80	Electronic Arts	No disponible	Para ti, consumidor de buenas segundas partes. Con todo el atractivo visual de H.R. Giger.
Day of the Tentacle	87	Erbe	9.660 ptas.	Una aventura muy americana y muy solícita, con algunas de las mejores animaciones nunca vistas.
Dracula Unleashed	85	Proein	8.400 ptas.	Aventura con clase con la que podrá realmente hincar el diente.
Dragon Lore	81	Arcadia	9.450 ptas.	La aventura gráfica multi-CD épica y criogénica por fin ha llegado. ¿Es una rareza francesa más, o al fin un juego decente?
Dragonsphere	69	Proein	8.400 ptas.	Un hermoso juego de aventuras que no le sobrecargará demasiado el cerebro.
Dust: A tales of the Wired West	77	BMG	5.990 Ptas.	Aventura en 3D de apuntar y hacer clic con temática del salvaje oeste.
Ecstatica	93	Electronic Arts	9.450 ptas.	Un Alone in the Dark definitivamente brillante con personajes a base de elipsoides y montones de nalgas impertinentes.
Fade to Black	94	Electronic Arts	7.990 Ptas.	"Sans doute, les testicles de chien".
Frankenstein	79	Arcadia	9.900 Ptas	Excelente aventura gráfica malograda por la dificultad de los desplazamientos. Buaaaahh.
Freddy Pharkas Frontier Pharmacist	85	Cocktel Educative	8.400 ptas.	Aventura de apuntar y pulsar totalmente absorbente, entretenida y compleja, con algunos chistes increíblemente malos.
Full Throttle	92	Erbe	10.500 ptas.	Hurra por las aventuras de LucasArts. Esta vez un tipo duro y grandes motocicletas. Espléndido.
Gabriel Knight	92	Cocktel Educative	8.400 ptas	Brillante y aterradora oferta de Sierra.
Hand Of Fate	82	Virgin	8.400 ptas.	Hay que andar con pies de plomo, ya que es un poco aturdidor.
Helmdall 2	45	Proein	8.400 ptas.	Un gran juego, lástima que no se pueda jugar.
Hell Cab	50	Erbe	10.500 ptas.	Es la historia de siempre. Grandes gráficos, pero faltos de acción.
Hell: A Cyberpunk Thriller	25	Proein	8.400 ptas.	Lo es. No lo es. Si realmente es tan malo, empiece a rezar por un perdón instantáneo.
I Have no Mouth and I Must Scream	84	Electronic Arts	No disponible	Para volverse loco. La mejor aventura gráfica de todos los tiempos dirigida a un público adulto y mentalmente sano.
Inherit The Earth - Quest For The Orb	72	Electronic Arts	8.400 ptas.	Un rompecabezas agradable y bien pensado para aquellos que les gusten los juegos "sensibles".
Innocent Until Caught	84	Electronic Arts	9.450 ptas.	El valor de las cárceles.
Jack The Ripper	39	Mindware	9.450 ptas.	Feo, desagradable y aburrido. Ya lo sé, que PC Zone le dé trabajo.
Jurassic Park	73	Arcadia	7.350 ptas.	A pesar de algunos fallos irritantes, es un juego atmosférico y adictivo.
King's Quest VI	90	Cocktel Educative	10.500 ptas.	Excelente uso del CD, a pesar de una historia "suave".
King's Quest VII	93	Cocktel Educative	9.450 ptas.	La última rareza apuntar y pulsar de la escuela champiñonera de Roberta Williams.
Kyrandia 3	87	Virgin	9.450 ptas.	La serie Fables and Fiends de Westwood llega hasta el número 3, ¡y esta vez nos toca el papel del malo!
Legend Of Kyrandia	82	Virgin	9.450 ptas.	Impresionante verlo, aunque no lo suficientemente desafiante si ya se ha jugado con aventuras antes.
Leisure Suit Larry 6	75	Virgin	7.560 ptas.	El mejor Larry, aunque ya se le nota el paso de los años.
Little Big Adventure	93	Electronic Arts	7.990 ptas.	Una aventura realmente emocionante con buenos gráficos y una acción francesa extraña. Hace la boca agua.
Lords of Midnight	60	Proein	9.450 ptas.	Otro juego muy antiguo que ha recibido el trato de la reedición, la mayor decepción desde la fuga de mi infatigable Claire Rayner.
Lost Eden	76	Virgin	7.350 ptas.	El juego de dinosaurios criogénicos por fin llega un año más tarde de que fuera desvelado. Jurassic Park descubre Dragon Lore.
Lost In Time	69	Cocktel Educative	9.450 ptas.	Aventura dura de buen ver que fracasa al final.
Maniac Mansion 2: Day Of The Tentacle	85	Erbe	5.250 ptas.	Gráficos hermosos, buena música, bastante desafío, aunque con demasiado sabor americano para mi gusto.
Myst	67	Electronic Arts	8.990 ptas.	Surrealista y atmosférico, si no realista.
Noctropolis	79	Electronic Arts	8.990 ptas.	Para variar Electronic Arts va de raro, gótico y terrorífico en esta aventura super heroica poco habitual.
Police Quest: SWAT	83	Cocktel Educative	9.500 Ptas.	Un refrescante cambio en la saga Police Quest.
Police Quest 4: Open Season	78	Cocktel Educative	8.400 ptas.	Un trabajo auténticamente de profesionales, que puedan pensar y hacer clic a la vez.
Prisioner of Ice	88	Erbe	9.450 ptas.	El segundo juego de la serie Cthulhu de Infogrames, y vaya aventura de apuntar y pulsar.
Red Hell	60	Electronic Arts	8.400 ptas.	Los gráficos son pobres y el sistema de control desastroso. Evítelo.
Return Of The Phantom	73	Proein	9.450 ptas.	Una atmósfera deliciosa y dirigido a los principiantes, pero un poco corto y un precio difícil de justificar.
Return To Zork (CD)	90	Arcadia	10.500 ptas.	Malas noticias para los puristas de las aventuras en texto convencidos de que Zork era sagrado. ¡Ja!
Sam And Max Hit The Road	93	Electronic Arts	9.660 ptas.	Brillantemente original y muy cómico.
Space Quest 6	70	Cocktel Educative	9.450 ptas.	Aventura vulgar completamente desprovista de humor. ¡A los fans de Space Quest les encantará!
Spaceship Warlock	70	Ubi Soft	9.450 ptas.	Muy ágil, muy pulcro. Su acción es un poco limitada pero en todo momento divertida.
Star Trek: 25th Anniversariy	86	Arcadia	10.500 ptas.	Un juego valiente que va hasta donde ya se ha estado antes, aunque esta vez con más vocación.
Star Trek: Judgement Rites	79	Arcadia	9.450 ptas.	Las historias son poéticas y la variedad del juego es "fascinante", pero no es el mejor simulador de vuelo ni el mejor juego de aventuras.
Star Trek: TNG - "A Final Unity"	94	Proein	10.500 ptas.	Sí, quizás tenga un título largo y ridículo, aunque sin duda alguna es el mejor juego que puede lucir Star Trek en su título.

The 11Th Hour	67	Virgin	7.990 ptas.	Mm, juegos de salón y pornografía. No es la mejor combinación.
The 7th Guest	60	Virgin	9.450 ptas.	Técnicamente bien, aunque su acción es decepcionante y floja.
The Dig	87	Erbe	7.990 ptas.	The Dig es un positivo recordatorio de los buenos tiempos. Una aventura auténtica con una historia auténtica.
Time Gate: El Secreto del Templario	84	Erbe	7.990 Ptas.	Una especie de continuación de la saga Alone in the Dark, pero no necesariamente mala.
Torin´s Passage	70	Cocktel Educative	10.500 Ptas.	Aventura de apuntar y hacer clic, dibujada por Al Lowe (del famoso Leisure Suit Larry).
Touché: Las aventuras del Quinto Mosquetero.	89	Proein	7.495 ptas.	No es original, pero sirve a la perfección. En la línea de Monkey Island.
Under A Killing Moon	89	Electronic Arts	11.990 ptas.	Los cerdos pueden volar. Las películas interactivas existen. O casi.
Vortex	80	Erbe	8.400 ptas.	Es una película interactiva. No, un juego. Es una película interactiva. No, un juego. ¡Arrrghhh!
Voyeur	40	Arcadia	8.400 ptas.	No tan perverso como la gente piensa. Sí, hay sostenes y ligueros, pero ningún desnudo ni ninguna escabrosidad (bueno, no mucha, al menos para satisfacer el equipo masculino de PC Zone).

DEPORTES

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Action Soccer	50	Ubi Soft	5.990 ptas.	Tiene potencial, y es el único simulador de futbol cachondo que el Sr. Arus emplearía.
Actua Soccer	92	Arcadia	5.990 Ptas	Sin duda el mejor fútbol en PC hasta la fecha, un gran rival de FIFA.
Advantage Tennis	55	Erbe	7.560 ptas.	Juego de tenis poco excitante al que le falta pulso.
Championship Manager '94	80	Proein	6.300 ptas.	Sigue siendo justo el mejor.
Dino Dini's Goal	60	Virgin	7.560 ptas.	Kick Off con acciones laterales (que funcionan). No tan bueno como Sensible Soccer.
Empire Soccer	57	Arcadia	6.300 ptas.	Malogrado por su vista pequeña del juego, reacciones irracionales de los jugadores y un deslizamiento pobre.
FIFA Soccer'96	90	Electronic Arts	5.9900 ptas.	Sensacional, uno de los mejores juegos de fútbol, fútbol, fútbol, y más fútbol.
Front Page Sports Baseball	85	Cocktel Educative	9.450 ptas.	Recoge los mejores elementos de todos los mejores juegos, y acaba siendo el mejor.
Front Page Sports Football Pro	85	Cocktel Educative	8.400 ptas.	El mejor de todos, pero se necesita una máquina potente.
Hardball 4	83	Proein	8.400 ptas.	Regresando al tema de las "reediciones", Warner Interactive nos ofrece el cuerto Hardball. ¿Seguro que Warner debe desprenderse de ellas?
International Sensible Soccer	78	Electronic Arts	5.990 ptas.	Uno de los mejores para el PC, pero no tan bueno como el del Amiga.
International Tennis Open	88	Erbe	9.450 ptas.	Definitivamente la nueva semilla en el campo de la simulación tenística.
Jack Nicklaus Signature Edition	85	Proein	4.200 ptas.	Un buen juego de golf a un precio increíble.
Kick Off 3	55	Arcadia	4.392 ptas.	Buenas prestaciones, pero la acción no tanto.
Kick Off 3: European Challenge	70	Arcadia	6.300 ptas.	El último Kick Off fue una absoluta pesadilla. ¿Se ha limitado Anco por fin a Europa?
Links	80	Erbe	3.570 ptas.	Un excelente juego de golf para todo aquel que tenga un PC por lo menos ninja.
NBA Live '96	92	Electronic Arts	5.990 Ptas	La versión 96 del mejor juego de baloncesto del 95
NHL Hockey'96	90	Electronic Arts	5.990 Ptas.	La ultima versión de este clasico de EA Sports, y la única que vale la pena comprar.
PGA Tour'96	94	Electronic Arts	5.990 ptas.	Si su predecesor nos parecía magnifico, este sin duda alguna vuelve a asombrarnos al superarse a si mismo.
Picture Perfect Golf	30	Arcadia	9.450 ptas.	Nauseabundo. pero si desea ver fotografías digitalizadas hermosas, bien vale la pena.
Sensible Soccer	70	Proein	7.350 ptas.	El mejor juego de fútbol para el PC, aunque no tan bueno como debería haber sido.
Sensible World of Soccer	60	Electronic Arts	5.990 ptas.	Demasiado poco, demasiado tarde, ¡demasiado malo!
Striker	55	Arcadia	6.300 ptas.	Otra pena Paul Bodin del mundo de los juegos deportivos.
Striker 95	62	Erbe	7.350 ptas.	Juego de fútbol que parece realmente fabuloso, pero que no llega a dar la nota con su acción.
Super Ski II	20	Proein	2.100 ptas.	Juego de esquí triste y pobre.
Unnecessary Roughness	66	Proein	8.400 ptas.	Bastante correcto. Tan bueno como la mayoría de simuladores futbolísticos americanos.
Virtual Pool	91	Arcadia	9.450 ptas.	Acción y gráficos 3D soberbios, con una opción multijugador en red. Casi tan real como el juego a billar auténtico.
Winter Olympics	64	Electronic Arts	9.030 ptas.	Tiene sus momentos, pero seguramente jugará con él unas pocas horas, y no volverá a cogerlo antes de un año, si es que está muy aburrido.

ESTRATEGIA

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Across the Rhine	86	Proein	9.450 ptas.	Si tiene la cabeza llena de pájaros, pensará que es una gónada de perros. Si es un poco más espabilado, seguirá gustándole, una vez haya logrado abrirse camino por su manual, esto es.
Alien Legacy	80	Cocktel Educative	8.400 ptas.	Estrategia espacial muy parecida a la de Outpost, aunque sin sus adornos. Desesperante al principio, pero gratificante en última instancia.
Ascendancy	93	Virgin	7.990 Ptas.	¿Que es eso que sale por la venta? ¡Oh, es tu vida social!
Battle Bugs	65	Cocktel Educative	No disponible	Animaciones maravillosas y entretenidas, y unas pantallas de juego con una profundidad de estrategia oculta.
Battle Isle 2	91	Seric's Room	8.600 ptas.	Sin asomos de dudas, el juego de estrategia del año.
Battle Isle 3	93	Electronic Arts	8.990 ptas.	Ahora no hay motivos para no atreverse.
Caesar Deluxe	70	Proein	7.350 ptas.	Más amigable que su predecesor, aunque el juego sigue siendo el mismo.
Cannon Fodder 2	74	Virgin	7.530 ptas.	¿Es más de lo mismo, o bien Cannon Fodder 2 es una mejora significante? Los más sensibles responden "diversión con armas".
Castles II	65	Arcadia	9.490 ptas.	Interplay normalmente lanza juegos excelentes. Este no es uno de ellos.
Civilization 2	90	Proein	No disponible	Civilization tal como lo conocemos. Bueno, casi.
Colonization	90	Proein	9.450 ptas.	Intente imaginar Civilization con mayor profundidad y gráficos mejores. Bien hecho... ya sabe cómo es Colonization.
Command & Conquer	95	Virgin	5.990 ptas.	Dune 2 más Cannon Fodder en un brillante juego de soldaditos.
Championship manager For Windows	79	Proein	6.300 ptas.	Una ocasión perdida. No tan bueno como el de la versión DOS.
Dark Sun II	80	Proein	9.450 ptas.	Lo querrá por su inteligencia, no por su aspecto.
Frontier: Elite II	95	Proein	8.400 ptas.	Sin duda alguna un clásico sin rival; nada se le parece.
Hammer of the Gods	77	Electronic Arts	No disponible	Dominación nórdica y peleas europeas en general en este simulador de guerra estratégica sencillo aunque adictivo de la Informática del Nuevo Mundo.
Lords Of Power	85	Ubi Soft	8.400 ptas.	Una simulación de primera clase que sería una locura no tener.
Outpost	84	Cocktel Educative	10.500 ptas.	Un juego soberbio. Adictivo si se posee el hardware necesario, terrible si no.
Pirates Gold!	75	Proein	9.450 ptas.	Tan bueno como el original. En realidad, es casi como el original.
Railroad Tycoon Deluxe	72	Proein	8.400 ptas.	Algo mejor que el original, aunque si no dispone del original aumente la puntuación en un 20%.
Sabre Team	60	Proein	6.300 ptas.	Todo esto ya se ha hecho antes, y mucho mejor también.
Seal Team	77	Electronic Arts	2.990 ptas.	Me imagino que el guión debió ser fabuloso. Sin embargo, al pasarlo a código, parece como si algo se hubiera dejado atrás.
Sim City Classic	70		3.570 ptas.	Todavía un gran juego, pero primero mire Sim City 2000.

Sim City Enhanced	82	Arcadia	7.592 ptas.	Sim City es un juego excelente, pero este precio es muy caro por unas cuantas mejoras.
Sim Tower	70	Erbe	8.400 ptas.	Sim City visto por el lado de las torres, aunque no tan adictivo, y la presentación es mala.
Sim Town	81	Erbe	6.300 ptas.	Divertido y educativo a partes iguales. Pero es más, podemos hacer que la gente refunfuche cuando sea pisoteada.
SimLife For Windows	69	Virgin	7.560 ptas.	Si le gusta SimEarth...Divertido, pero no para siempre.
Starblade	22	Proein	2.100 ptas.	Se cuelga a menudo, pero ¿por qué preocuparse?
Starlord	70	Proein	9.450 ptas.	Podría haber sido excelente. Podría. ¡Lástima!
Syndicate	90	Electronic Arts	2.990 ptas.	Increíblemente violento, completamente inmoral y brillantemente divertido.
Theme Park	93	Electronic Arts	7.990 ptas.	Un simulador de "negocios" muy ingenioso que es muy, muy, muy divertido todo el rato. Hip hip Hurra por Bullfrog.
This Means War	89	Proein	9.900 ptas.	Si un Command & Conquer a ritmo lento y el juego de estrategia Across the Rine tuvieran un hijo, tendría este aspecto.
Transport Tycoon	94	Proein	9.450 ptas.	Uno de los mejores juegos de estrategia, y una reedición más que valiosa de Railroad Tycoon.
UFO Enemy Unknown	93	Proein	9.450 ptas.	Diseño brillante, perfectamente implementado y totalmente absorbente.
Warcraft	75	Arcadia	8.400 ptas.	Un juego de estrategia bueno, sencillo y adictivo.
Warcraft 2: Tides of Darkness	82	NeoTokio	7.490 Ptas.	Adictivo juego de estrategia ligeramente perjudicado por una dudosa inteligencia artificial.
Warhammer: Shadow of the Horned Rat	83	Proein	7.995 ptas.	Adictiva estrategia a tiempo real ... pero demasiado difícil. Demasiado, demasiado difícil.
X-COM	94	Proein	9.450 ptas.	El primer X-COM fue absolutamente brillante. Esta reedición es todavía mejor.

INTERES GENERAL

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Disney Animation Studio	75	Erbe	21.000 ptas.	Un enfoque más serio con animaciones de muestras soberbias utilizables.
Klik'n'Play	88	Arcadia	8.400 ptas.	Muy intuitivo, y con mucha diversión. Nos permitirá crear todos los juegos imaginables de la forma más sencilla
Quest for Fame	80	Erbe	8.990 ptas.	En busca de la fama a traves del Rock'n'Roll. Burt Weedon, tus días están contados.
Redshift	95	ICS	18.690 ptas.	Un programa impresionante que será difícil batir.

JUEGOS DE CARRERAS

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Al Unser Jr. Arcade Racing	60	Proein	6.495 Ptas.	Aunque por su puntuación lo parece, no es tan malo aunque no tiene nada especial.
Big Red Racing	87	Proein	No disponible	Un juego de carreras seriamente estrambótico con suficientes caminos como para mantenerte ocupado durante días.
Cyclemania	83	Proein	8.400 ptas.	Esqueje del Road Rash de la 3DO muy competente, con fondos digitalizados adorables y grandes motos.
Extreme Games	70	Electronic Arts	6.990 ptas.	Sería mejor que se llamase Extrema Pereza.
F1	40	Proein	6.300 ptas.	Los campeones de los deportes producen otro éxito mundial.
Fatal Racing	88	Arcadia	5.990 Ptas	Ridge Racer más Stunt Car Racer ...en un Pentium, claro está.
Formula One Gran Porix 2	95	Proein	No disponible	"Una auténtica obra maestra; este es el mejor juego al que hemos tenido el placer de jugar en muchísimo tiempo".
Hi-Octane	83	Electronic Arts	6.990 ptas.	Bullfrog sorprende a todo el mundo lanzando un juego de carreras, y sorprende a todo el mundo todavía más al no hablar de él hasta que estuvo a punto de ser acabado.
Indicar Racing II	90	Virgin	No disponible	Si ya tienes el Indycar original, entonces quítale 10 puntos a esta cifra.
IndyCar Racing	93	Virgin	9.450 ptas.	El juego de carreras definitivo. Y viene con un bigote gratis.
IndyCar Racing Expansion Pack	94	Virgin	3.780 ptas.	Sus pistas son mejores que las del original (si pretende que Phoenix no exista).
Lotus - The Ultimate Challenge	68	Erbe	7.350 ptas.	Nada particularmente nuevo, pero buena diversión, especialmente en modo bijugador.
Megarace	65	Proein	8.400 ptas.	Una soberbia demostración de lo que puede hacerse gráficamente en un CD-ROM...y la facilidad con que se resiente la acción.
NASCAR Racing	84	Virgin	9.450 ptas.	Payrus viene después de IndyCar con el famosos deporte americano de conducir dando vueltas y más vueltas.
Network Q RAC Rally 2	80	Arcadia	7.350 ptas.	Una contribución bastante buena a la cosecha actual de juegos de carreras, si logra superar la increíble pericia de los contrincantes.
Power Drive	50	Electronic Arts	8.400 ptas.	30 puntos menos por no tener modo bijugador. Fuera Power Drive.
SuperKarts	82	Virgin	No disponible	La mayor diversión que se puede tener con las posaderas a un palmo del suelo, llevando un casco ruinoso y vestido con pieles de colores brillantes.
The Need for Speed	89	Electronic Arts	6.990 Ptas.	No busques más, este es el autentico espiritu de las carreras para PC. Sólo para PCs Ninja.
Track Attack	75	Proein	6.995 ptas.	Coches peligrosamente deslizantes.
Virtual Karts	71	Virgin	7.495 ptas.	es una distracción medianamente absorvente para un par de horas, pero no mucho más.
Wipeout	78	Electronic Arts	7.990 Ptas	No esperes encontrar la versión PlayStation del juego.

JUEGO DE MESA

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Battle Chess	45	Arcadia	9.450 ptas.	Tablas en la serie Battlechess.
Kingmaker	88	Electronic Arts	7.980 ptas.	Sin duda alguna la mejor conversión de juego de salón desde hace mucho tiempo.
Lucky's Casino Adventure	60	Mindware	9.450 ptas.	Desafiante, divertido, totalmente adictivo, pero un poco caro.
Virtua Chess	85	Proein	9.450 ptas.	Ajedrez SVGA 3D elegante de Titus, Francia. Tiene un aspecto distinto y una masa cerebral bastarda de ninja.

PELÍCULA INTERACTIVA

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Bioforge	95	Electronic Arts	6.990 Ptas.	¿La primera película interactiva auténtica? ¿O Bioforge no es más que un juego que se parece a Alone in the Dark?
Cadillacs & Dinosaurs: The Secon Cataclysm	49	Erbe	5.990 Ptas.	La serie de dibujos animados embutida en 3 CDs.
Daedalus Encounter	58	Virgin	9.450 Ptas.	Película Interactiva que no logra dar el salto, y su único valor es que en ella aparece Tia Carrere, la niña de Wayne´sWorld.

The 11th Hour	67	Virgin	7.990 Ptas.	Mm, juegos de salón y pornografía. No es la mejor combinación.
The Beast Within: Gabriel Knight 2	88	Cocktel Educative	10.975 Ptas.	Una película interactiva que no es tan mierdosa como otras.
Under a Killing Moon	89	Electronic Arts	11.990 Ptas.	Los cerdos pueden volar. Las películas interactivas existen. O casi.
Wargame Construction Set 2: Tanks!	90	Proein Wargame	8.400 Ptas.	No se preocupe de los tanques de 50 toneladas: este es un juego de guerra de 50 toneladas de solidez y capacidad.

LUCHA

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Battle Beast	68	Electronic Arts	No disponible	Sólo por si esta harto de repartir piños con robots, y guerreros musculosos.
FX Fighters	93	Erbe	8.400 ptas.	Lo más parecido a Virtua Fighter para el PC, y con mucho el mejor pugilato que pueda adquirir.
Mortal Kombat	80	Virgin	6.300 ptas.	No tan bueno como el Street Fighter II de la SNES, pero el mejor para PC.
Mortal Kombat 3	92	GTI	8.000 Ptas.	Si la sangre de los anteriores MK le impresionó, no intente jugar con esta 3ª edición, con montones de nuevos enemigos, golpes, fatalities, etc.
Primal Rage	82	Erbe	7.490 Ptas.	Una versión computerizada de Jurasik Park para psicópatas.
Resurrection: Rise 2	73	Arcadia	7.990 ptas.	Rise 2 es mucho mejor que el original, pero aún está muy lejos de ser un clásico
Rise of the Robots	88	Mindware	9.450 ptas.	Seguramente el mejor pugilato para PC de lejos (hasta hace algunos meses), con algunos sprites excelentemente renderizados.
Street Fighter II	81	Electronic Arts	6.300 ptas.	Adictivo y violento, aunque en cuarentena mientras no se posea un teclado de juegos.
Super Streetfighter II Turbo	90	Proein	8.400 ptas.	Otro juego con nombre largo. SSF/II Turbo de Gametek es una de las mejores conversiones arcade nunca vistas en el PC.
Ultimate Body Blows	78	Proein	6.300 ptas.	Una conversión Amiga procedente de Team 17. No se enoje con él, realmente es bastante bueno.

MÁQUINA DEL MILLÓN

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Extreme Pinball	65	Electronic Arts	5.990 ptas.	Demasiado parecido a Epic Pinball.
Pinball Dreams	78	Erbe	7.980 ptas.	Tan divertidos como los reales, aunque un poco caro.
Pinball Dreams 2	70	Erbe	4.200 ptas.	No del todo malo. Está repleto de asistentes con los que dar a la bola.
Pinball Fantasies	80	Erbe	7.980 ptas.	La máquina más correcta de todas y un digno sucesor del Pinball Dreams original.
Pro Pinball: The Web	90	Arcadia	4.990 Ptas	No acudas a nosotros si acabas con dolor de dedos
Psycho Balls	78	Proein	9.450 ptas.	Máquina del millón de Codemasters. Algunas mesas bonitas. Algo de música buena. Variado.
Tilt	80	Virgin	4.002 Ptas	No está nada mal. No se vuelve demasiado monótono, ya que existen seis tableros donde elegir.

PLATAFORMAS

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
3D Lemmings	71	Electronic Arts	5.990 Ptas.	Si no tenias suficiente con estos bichillos, ahora puedes volver a intentarlo con su nueva versión en 3D.
All New World of Lemmings	80	Electronic Arts	No disponible	Más mundos, niveles y trampas para el enjambre de diablillos más famoso para PC
Cool Spot	80	Virgin	6.300 ptas.	Encantador y accesible, excepto que es estrictamente para los adolescentes.
Lion King	71	Virgin	6.300 ptas.	La película éxito de taquilla se convierte en un juego de plataforma razonable. El buen consejo número 1 de PC Zone (de una serie de...): simplemente pretende que el PC sea una Mega Drive.
Magic Boy	60	Arcadia	5.460 ptas.	No del todo "mágico".
Piftall: La Aventura Maya	70	Proein	7.495 Ptas.	¿Quien dijo que Windows'95 no serviría como plataforma para juegos?
Prehistorik 2	50	Proein	1.680 ptas.	Un juego de plataforma muy mediano, que compite con otros juegos de oferta y poco más.
Prince Of Persia 2: The Shadow And The Flame	89	Electronic Arts	8.400 ptas.	Opinamos que se podía haber hecho más, aunque en todo caso es muy bueno.
Rayman	91	Ubi Soft	7.995 Ptas.	Directo a la lista de clásicos de plataformas.
Sleepwalker	45	Erbe	8.400 ptas.	Plataforma de tercera clase. Manténgase alejado de él.

PUZZLE

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Litil Divil	90	Erbe	8.400 ptas.	Un excelente puzzle con inteligencia y olfato.
The Even More Incredible Machine	89	Cocktel Educative	8.400 ptas.	Si nunca ha jugado con The Incredible Machine ahora es la ocasión. ¿A qué espera?

RECOPILACIÓN

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Atari Action Pack	50	Arcadia	5.250 ptas.	Esta compilación incluye montones de juegos Atari VICS realmente viejos, todos para Windows y en un CD. Es como una máquina del tiempo que nos llevase a un lugar inmundo.
Battles of Time	68	Ubi Soft	7.950 Ptas.	Recopilación que se aguanta por títulos como:Perfect General, Battle Isle,Mega-Lo-Mania y First Samurai.

ROL

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
Betrayal At Krondor	91	Cocktel Educative	9.450 ptas.	La licencia marca la diferencia. Una gran historia y un gran juego.
Dark Sun: Shattered Lands	83	Proein	9.660 ptas.	Lo mejor después de Ultima.
Dungeon Master 2	59	Arcadia	7.592 ptas.	Llegó tarde y la espera no valió la pena. Decepcionantemente desfasado y pasado de moda.
Eye of the Beholder III: Legend Of Myth Drannor	64	Proein	8.400 ptas.	No posee la misma atmósfera que sus predecesores. Estrictamente para la brigada de las uñas amarillas, me temo.

Lands Of Lore	90	Virgin	7.560 ptas.	Un buen recordatorio absorbente de lo que debería haber sido Eye Of The Beholder III.
Lord of the Rings	70	Arcadia	9.450 ptas.	Nueva y mejorada aventura Tolkien de interpretación de roles, sólo para fans pacientes y fantasiosos.
Realms of Arkania: Star Trail	85		9.450 ptas.	La reedición del gratamente recibido Blade of Destiny por fin en CD-ROM. Hip hip...
Shadowcaster	66	Electronic Arts	2.990 ptas.	Ni Wolfenstein ni Underworld. Ni tampoco en medio.
Stonekeep	76	Arcadia	9.900 Ptas	Bueno, es mejor que Eye of the Beholder

SIMULADORES

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
1942: Pacific Air War	89	Proein	9.450 ptas.	Dos grandes juegos, Carrier Battles y Task Force 1942, en un paquete. ¡Un ganador!
Advanced Tactical Fighters	95	Electronic Arts	7.990 ptas.	Nuevo, novedoso, bonito, divertido y sofisticado.
Aces Over Europe	78	Cocktel Educative	9.450 ptas.	Es mejor que Aces Of The Pacific, como es de esperar. Desfasado, pero todavía apto para el juego.
Air Power	84	Proein	9.450 ptas.	Rowan se une a Mindscape y mezclan lo mejor de sus simuladores de vuelo, para conseguir una especie de juego de estrategia de fantasía muy entretenido.
AIV Networks	80	Erbe	9.450 ptas.	Un simulador comercial para la gente que adore los trenes (¡Cielos! ¿Y luego qué?)
Apache Longbow	96	Proein	7.995 Ptas.	Sin duda alguna el mejor simulador de helicópteros que ha pasado por nuestras manos
Armored Fist	86	Electronic Arts	9.450 ptas.	Comanche sobre ruedas...pistas. Ya sabe lo que quiero decir.
Beneath A Steel Sky	83	Virgin	8.400 ptas.	Gráficamente bueno y como puzzle atractivo, al que apetecerá volver.
EF 2000	97	Arcadia	7.120 ptas.	De vicio, algo para todo el mundo. El mejor balance que hemos visto entre el simulador y el juego.
F-15 Strike Eagle II	85	Erbe	3.570 ptas.	Logra portarse bien en los combates aéreos.
Fighter Duel	77	Erbe	7.990 Ptas	Dispone de unos modelos de aviones pasables, pero éstos aparecen encerrados en el interior de un dudoso entorno y decorado.
Fleet Defender	86	Proein	9.450 ptas.	Un simulador de vuelo peso pesado, tanto ayudado como obstaculizado por unos gráficos muy inteligentes.
Flight Simulator 5.0	90	Microsoft	7.350 ptas.	El simulador de vuelo definitivo, pero no el 'juego' de vuelo definitivo.
Grand Prix Manager	85	Proein	No disponible	El mejor simulador de gestión de Grand Prix de los disponibles ... aunque también es el único.
Imperial Pursuit	80	Erbe	4.200 ptas.	Larga y absorbente serie de tareas impuestas por la historia. Perfecto para los fans de Skywalker.
Inferno	88	Arcadia	7.192 ptas.	Juego de DID largo tiempo esperado. Montones de naves espaciales y extraterrestres de aspecto tonto. Uno de los mejores juegos de combate espacial.
KA-50 Hokum	85	Virgin	8.400 ptas.	Sin duda alguna el mejor simulador de helicópteros que se puede adquirir. Algo saca la cabeza por la hélice (sí, ya sabemos que está ahí...)
Knights Of The Sky	79	Erbe	3.570 ptas.	Un juego que vale la pena tener solamente por su opción bijugador.
Last Dinasty	45	Cocktel Educative	9.450 ptas.	Buen juego de aventuras basado en Windows, completamente arruinado por sus malas secciones de combate.
Metaltech: Earthsiege	87	Cocktel Educative	8.400 ptas.	Vuélvase loco en este festín de HERCs de Sierra. Solamente una cosa, ¿por qué tiene HERCs extravagantes que andan, cuando el suelo es perfectamente llano?
MIG-29	75	Proein	4.200 ptas.	Un excelente módulo para los fans de Falcon 3.0, aunque nada del otro mundo en cuanto a simulación de vuelo.
Overlord	85	Virgin	8.400 ptas.	Una vieja idea renovada con algunos detalles interesantes.
Privateer	75	Electronic Arts	10.500 ptas.	A los fans de Wing Commander les gustará. A los de X-Wing no. Tan sencillo como esto.
Seawolf	83	Electronic Arts	2.990 ptas.	Un simulador submarino muy atmósferico con un interfaz de control del demonio.
Space Simulator	75	Microsoft	8.400 ptas.	Una gran simulación de la conquista humana del espacio, un poco demasiado ambigua por su propio bien.
Strike Commander: Tactical Operations	80	Electronic Arts	2.990 ptas.	Esencial si pretende sacar el máximo de Strike Commander.
SU-27 Flanker	95	Proein	7.995 ptas	Con opción de red tendría un 100 por lo menos
Tank Commander	60	Proein	8.400 ptas.	Un juego de tanques al estilo de oferta a precio normal. Si tiene más dinero que sentido común, ¡lo adorará!
TFX	80	Erbe	9.450 ptas.	Gran juego con adornos totalmente supérfluos.
TIE Fighter	94	Erbe	10.500 ptas.	Calidad salvaje e indisoluta. Regálese una copia.
TIE Fighter: Defender of the Empire	73	Erbe	4.200 ptas.	Dos misiones nuevas y una nave nueva. ¿Con qué nos sorprenderán luego?
US Marine Fighters	92	Electronic Arts	3.990 ptas.	Absolutamente brillante. La única cosa que evitó que le otorgásemos un 100 fue su falta de opción en red.
US Navy Fighters	90	Electronic Arts	9.450 ptas.	Si fuera multijugador, le daría un 100. Pero no lo es, así que no lo haré.
Wing Commander III	62	Electronic Arts	12.600 ptas.	Cuatro millones de dólares, Luke Skywalker y una actriz famosa del porno: definitivamente una situación potencialmente interesante, si es que hay alguna.
Wing Commander IV	85	Electronic Arts	No disponible	Gran película, mediocre juego..

WARGAME

Título	Puntuación	Distribuidor	Precio	Descripción
74 Wargame Construction Set 2: Tanks!	90	Proein	8.400 ptas.	No se preocupe de los tanques de 50 toneladas: este es un juego de guerra de 50 toneladas de solidez y capacidad de fuego. Absolutamente brillante.
Fields Of Glory	89	Proein	9.450 ptas.	Un simulador brillante que involucra hasta el jugador más reacio. Solamente su velocidad no le permite obtener el título de Clásico.
Legions	65	Proein	7.500 ptas.	Es definitivamente uno de los cabezas hexagonales, esto es. Es intenso, viciosamente estratégico y se ejecuta bajo Windows.
Perfect General 2	82	Mindware	9.450 ptas.	Juego de estrategia hexagonal para aquellos que les guste realmente los juegos de guerra intensos.

Lista de distribuidores nacionales

Distribuidor	Teléfono
ABC Analog	(91) 634 20 00
Arcadia	(91) 561 01 97
CD Projects SL	(983) 29 28 39
CIC	(91) 326 01 20
Cocktel Educative	(91) 381 53 32
Computer 2000	(93) 449 91 11
Electronic Arts	(91) 304 70 91
Erbe	(91) 539 98 72
Friendware	(91) 308 34 46
GTI	(93) 424 17 03
ICS	(93) 419 56 76
McGraw Hill	(91) 372 81 93
Microsoft	(91) 804 00 96
Mindware	(93) 415 36 06
NeoTokio	(91) 593 29 45
Proein	(91) 576 22 08
Seric's Room	(977) 33 00 56
Soft Mail	(93) 451 30 22
Sony Computer Entert.	(93) 423 07 47
Ubi Soft	(93) 589 57 20
Virgin	(91) 578 13 67





Bueno... *Quake* ha llegado a la Red, y la gente está bastante lanzada al respecto. Nos gustaría conocer lo que todos pensáis sobre él, así que hacédnoslo saber por correo electrónico o escribiendo a las direcciones de costumbre.

[Derecha.] La opinión sobre los méritos de *Quake* parece estar dividida... En este número ofrecemos un buen repaso, pero calculamos que deberías empezar a despedirte de tu vida social y de todo lo que no ande relacionado con el juego.

YA ESTÁ AQUÍ... QUAKE

Habiendo cargado la *demo* de *Quake* desde la dirección FTP de iD, tengo que decir que posiblemente se trate del juego más sorprendente que he visto en mi vida. Puede que nada más tenga unos pocos niveles y que, al principio, se parezca bastante a *Doom*... pero es que es tan bueno. Creo que es uno de los juegos más fluidos y naturales con los que he topado. Parece que, una vez más, iD ha conseguido producir un juego sorprendente de verdad.

T. Bayón, Santander

OTRA VEZ... QUAKE

De manera que *Quake* «casi» ha llegado por fin. Qué emocionante... después de haber cargado la *demo* desde el fórum de juegos de acción de CompuServe, tengo que decir que es una de las mayores decepciones que me he echado a la cara. ¿Son imaginaciones mías, o bien podría llamarse *Doom 3*? Por lo que he visto hasta ahora, a duras penas parece ser «la gran esperanza blanca» de los juegos de ordenador que todo el mundo cree que es.

Adriana Guzmán, Estepona



...Y OTRA

Mirad, no sé vosotros, pero lo que es yo, después de jugar a algunos aburridos niveles de *Quake* que salieron *on-line*, no puedo evitar pensar que *Duke Nukem 3D* es muy superior. ¿Qué pensáis vosotros?

Pau Monés, Figueres

...Y OTRA

Quake... quiere decir «excelente». Oh, Dios, creo que me corro...

B. Royo, Segovia

...Y OTRA

Puede que la *demo* de *Quake* tenga sólo tres niveles, pero que me aspen si no es el mejor juego para varios jugadores que he visto en mi vida. Jugarlo en modo de ocho jugadores ha cambiado mi vida.

Arón

No hay duda de que las opiniones sobre Quake *son diversas, pero la vibración general parece ser que está pero que muy bien. Para citar a Mr. Peter Hawley (del departamento de portadas de discos de* **PC ZONE***), «¡*Quake *mola!* Quake*... es para HOMBRES». Y, en efecto, así parece. En su forma más bruta, la* demo *de* Quake *que apareció el 24 de febrero es bastante aburrida una vez que la has recorrido durante algunos minutos... pero en cuanto te pones a jugar de modo «deathmatch», el mundo entero cambia. Tu vida social va a quedarse en nada. PERDERÁS a tu novia y a tus amigos (a no ser, claro está, que también jueguen a* Quake*), y empezarás a hablar de «esos entretenidos momentos* Quake*).*

Vale, vale, puede que superficialmente no parezca demasiado diferente, pero es verdaderamente una pieza de software asombrosa... y no es más que un preedición Alpha. ¿Quién sabe cómo será el juego final? Si resulta que se produce la misma diferencia entre la Alpha de Doom *y el juego final, entonces vamos a darnos un gustazo.*

Escribir a PC Zone

Por fin hay una nueva forma de comunicarte con nosotros. Tú decides, puedes hacerlo por correo tradicional o por correo electrónico.

Cartas
PC ZONE
Zinco Multimedia
Conde Borrell, 208, 2º4ª
08029 Barcelona

E-mail: pczone@lix.intercom.es

DUKE CONTRA QUAKE

Acabo de jugar con el *shareware* de *Duke Nukem 3D*. ¡GUAU! ¡Un juego bueno de cojones: los espejos son la hostia, las bombas de tubo molan! Y los gráficos son también de puta madre. ¿Que por qué os digo todo esto? Porque quiero saber si habéis jugado a *Duke Nukem 3D* y a *Quake* uno después del otro, y cuál creéis que es mejor en vuestra *Doom*nipotente opinión.

Bienhablado

Sí, Duke Nukem 3D *es «bueno de cojones», pero, si lo comparamos con* Quake*, no tiene ni pizca de esperanza.* Duke *tiene muchos efectos bonitos y algunas ideas verdaderamente buenas... pero, por lo que hemos podido ver hasta ahora,* Quake *parece manejar las cosas con una mayor desenvoltura. Sin duda,* Duke *se venderá bien... y en este momento es el único juego que puede afirmar honestamente «ser mejor que* Doom*», pero su reinado como producto superior va a tener una corta vida.*





[Arriba e izquierda.] ¿*Duke Nukem 3D* plantándole cara a *Quake*? Qué va, los dos están muy bien, pero *Quake* tiene lo que mola.

EL JUEGO DE EXPEDIENTE-X: PRIMERA PARTE

He leído vuestras palabras sobre la posibilidad de un juego *Expediente-X*. ¿Tenéis idea respecto a si existen probabilidades de que ocurra? Es mi serie de televisión favorita de toda la vida, y un juego de ordenador sería brillante. Me gustó sobre todo la idea sobre el estilo *Alone in the Dark* que mencionasteis en vuestras páginas de correspondencia hace algún tiempo. Suena bastante bien, pero me juego lo que sea a que, sin embargo, no llegará a producirse.

Sara Izquierdo, Bermejo

EL JUEGO DE EXPEDIENTE-X: SEGUNDA PARTE

No sé dónde queríais ir a parar cuando en vuestra sección de cartas Procesador de Textos decíais que todavía no había noticias sobre el juego de ordenador de *Expediente-X*. Estuve mirando en la sección de ciencia ficción de CompuServe y encontré la biblioteca *Expediente-X*. Cuando la abrí, pude ver que había varios temas diferentes, de forma que me aventuré entre los mensajes y descubrí una carta sobre el juego de ordenador de *Expediente-X*. La abrí y me enteré que un tipo (me parece que americano) había visto cómo Fox Television mostraba en la CNN el nuevo juego de *Expediente-X* que estaban preparando. En apariencia tiene una pinta brillante, con gráficos y enigmas sorprendentes. Tendríais que comprobarlo y verlo por vosotros mismos. Reconocedlo: os equivocasteis. Ahora *sí* que hay noticias.

Jaime Collado

P.D.: Si resulta que el tipo éste mentía, hacédmelo saber y le enviaré correo basura lleno de insultos.

No tengo ni idea de si «el tipo este» mentía o no, ya que es muy difícil que la gente diga algo sobre el producto de Expediente-X. *Obviamente, Fox tendrá una influencia de control sobre el producto, pero no está claro todavía si lo producirán ellos mismos o se lo pasarán a otros. Muchas casas de software con las que hemos hablado han mostrado su interés por formar parte del producto, pero de momento todo está bastante en el aire.*

No le mandes aún tu correo basura al chaval: puede que tenga alguna información filtrada, y... admitámoslo: siendo Expediente-X *una de las cosas más grandes del planeta en este momento, parece harto improbable que no veamos por lo menos un juego de ordenador basado en la serie. Consulta las páginas de noticias estos próximos meses.*

WINDOWS 95: LA SAGA CONTINÚA

«Windows 95 va a ser lo mejor desde el helado de vainilla», cantaban las revistas. «Windows 95 traerá la paz al mundo», prometía Bill Gates. Hmmmm... por mi experiencia, lo que hace Windows 95 es joder del todo las tarjetas de sonido.

Dos amigos míos se compraron recientemente sendos P75 flamantes, para su alegría y mi envidia (yo tengo un 486). Las dos máquinas venían con ese milagro de la modernidad que es Windows 95. Así que fui a casa del colega para echar un vistazo a su caja de las delicias y al fantástico nuevo sistema operativo del que hablaban todas las revistas. Me quedé bastante impresionado: las 8 Mb de RAM estaban libres y el vídeo iba bastante bien. Me enseñó algunos juegos en los que el sonido *sí* funcionaba antes de pasar a su favorito, *FIFA 96*.

Pero, ¡ay de nosotros!, cuando lo cargó no se podía escuchar ni un sólo sonido. Me dijo que lo arreglaría y me marché muy poco impresionado (*Syndicate* se descontroló un poco, pero pudimos volver a poner las cosas en su sitio).

Pasemos ahora al segundo de mis amigos. El primer juego al que jugamos fue *Magic Carpet*, que resultaba toda una alegría para la vista después de usarlo en casa con mi pobre 486; el sonido estaba bien. Después, *Hi-Octane*, otra obra maestra de Bullfrog con sonido que funcionaba. A continuación, *Wing Commander III*... la silenciosa introducción anunciaba lo que iba a venir, pero lo único que se escuchaba era la música, nada de diálogos o efectos de sonido.

Lo dejamos y en su lugar cargamos *Worms*; una vez más, música pero ningún efecto. Fuimos a la pantalla de configuración y volvimos a detectar la tarjeta de sonido, pero seguía sin haber efectos de sonido. Volvimos y lo intentamos de nuevo, cuando por algún motivo se descolgó con una configuración diferente a la de antes, aunque seguíamos sin oír nada.

Me parece a mí que lo que hace Windows 95 es cambiar constantemente la configuración de la tarjeta de sonido, lo cual provoca que esta última falle. No hay duda de que el defecto no estaba en las tarjetas, ya que la del segundo PC es una SoundBlaster genuina, y la del primero una Aztec. ¿Hay alguien más que tenga estos problemas?

David Tomás, Torrelodones

Por desgracia, los problemas de compatibilidad seguirán cosechándose durante los próximos años con Windows 95, y las razones para ellos son muchas y variadas. Un elemento importante de la ecuación gira en torno a la programación de los juegos (sobre todo los más antiguos) y su uso de las tarjetas de sonido.

Los juegos que utilizan criterios no estándares de acceso al hardware de sonido quedarán sin duda completamente hartos, ya que Windows 95 es un sistema operativo muy «conformista»... si no juegas según las reglas, le da una pataleta y se pone de mal humor.

¿QUÉ ES LO QUE PASA?

Los últimos números de **PC ZONE** parecen haberse calmado un poco: ¿qué está pasando? No ha salido ninguna teta, no han abundado los juramentos y no habéis insultado abiertamente a nadie. ¿Estáis suavizando el tono de la revista conscientemente?

Sam Rius, Salou

No. Que te den por culo. ¿Contento?

¿NUEVAS COSILLAS PARA COMMAND & CONQUER?

Tan sólo una simple pregunta: ¿por qué MicroProse no deja de retrasar *F1GP2*? No hay duda de que, al fijar una fecha de edición y después retractarse, la opinión general podría empezar a preguntarse si realmente vale la pena esperar al juego. »

[Derecha y fondo, derecha.] Aparentemente, podréis echarle la zarpa a *F1GP2* antes de que «el de verdad» empiece en Australia... Ya iba siendo hora.





« Pregunté la fecha de edición y me dijeron que en febrero; después vi el análisis de **PC ZONE** (muy buena revista, por cierto... pero eso ya lo sabéis), volví a preguntar y me dijeron que en marzo. ¿Cuánto tiempo va a durar todo esto?

En el frente de *C&C* no he visto ningún alienígena (sólo esas cosas viscosas), pero después de enterarme de que hay algún que otro material nuevo pululando por CompuServe, ¡¡¡descubrí que hay algunos dinosaurios!!!

Si vais al fórum de juegos de CompuServe, mirad en «Wargames A-L», ¡también encontraréis un puñado de niveles nuevos! Pero vosotros, los listillos, probablemente ya lo sepáis.

Un usuario,
CompuServe 100531,241

¿Dinosaurios? ¿Estás seguro? Por lo que sabemos, lo de los alienígenas no es más que un rumor, y, aunque conozco a gente que jura haberlos visto, yo todavía no he descubierto nada. Si alguien ha llegado a ese nivel, ¿por qué no saca una captura de la pantalla y nos la envía? Estaríamos encantados de imprimirla para demostrarlo.

Respecto al frente de «extras» de C&C, *este año van a suceder todo tipos de cosas. Por supuesto,* Covert Operations *estará ya en las tiendas para cuando leas esto, y en este número puedes encontrar un análisis. Más entrado el año aparecerá lo que viene a ser* Command & Conquer *«zero»: un juego llamado* Red Alert *que nos cuenta todos los sucesos que tuvieron lugar hasta el primer juego... cómo se formó la Hermandad y qué ocurrió cuando empezó a aparecer el «tiberium».*

Y después... el año que viene tendremos Command & Conquer 2: Tiberium Sun *(que es lo que hay al final del manual de* C&C*), lo cual constituirá la «auténtica» secuela. Según nuestras informaciones (los chicos de Westwood no sueltan demasiado), retoma la historia donde la dejaba el juego original y nos cuenta lo que le ocurrirá a la Tierra a medida que el «tiberium» se apodere gradualmente de todo. Obviamente, se incluirá mucha tecnología introducida con posterioridad, junto a otros inteligentes juguetes nuevos. Mola... no puedo esperar.*

ACTUA SOCCER CONTRA FIFA 96

Soy un recién llegado al PC y quiero tener el juego de fútbol definitivo. He leído un montón de análisis de revistas, y la opinión parece estar dividida entre *FIFA 96* de EA Sports y *Actua Soccer* de Gremlin. ¿Podéis arrojar alguna luz sobre la situación? Lo único que quiero es un buen juego para jugar con mis colegas.

Toni Marcilla, Jaén

Vaya, hombre... la opinión, también dividida aquí. Juan y un servidor somos unos completos devotos de Actua Soccer*: puede que tenga problemas y fallos, pero en el fondo se trata de un juego al que da gusto jugar. Pero, por otro lado, Dani y Roberto son unos enfermos totales de* FIFA *y no paran de dar la tabarra con que* FIFA *es mucho mejor. Mi opinión personal es que* FIFA *hace muchas cosas por ti, con lo cual te hace sentir que no eres tú el que está jugando.*

No obstante, y a pesar de los problemas que ambos juegos tienen, este mismo año aparecerá sin duda un FIFA 97 *mejorado, y, si miras entre las páginas de nuestra sección* En Producción *de este mes, verás un análisis previo de la secuela de* Actua Soccer *que lleva la licencia* Euro 96. *Se trata de una versión seriamente mejorada del juego, y bien podría acabar siendo EL juego de fútbol definitivo.*

¿F1GP2 PERFECTO?

Una pregunta fácil para vosotros. Si *Grand Prix 2* es (con vuestras propias palabras) «una absoluta obra maestra», ¿por qué no se pone al cien por cien?

Con nuestras propias palabras (de nuevo), «porque no vale la pena». Muy bien, creo que eso responde a tu pregunta. A ti, ¿qué te parece?

F1GP2: AHORA O NUNCA

¿Cuándo coño va a salir *F1GP2*? Ya he leído un montón de análisis y tengo muchas ganas de echarle la mano encima a una copia. Con el Gran Prix «de verdad» empezando en Australia dentro de poco, me gustaría tener el juego a tiempo para compararlo con *«la realidad»*. ¿Va a tomarse MicroProse la molestia? ¿O mejor me compro una PlayStation y me espero al juego Sony F1 que tiene tan buena pinta?

Dani Lens, Orense

MicroProse nos asegura que F1GP2 *estará en las tiendas sobre el 28 de junio en toda Europa. Cuando entramos en prensa, todavía no está del todo claro si esto ocurrirá o no, pero, por lo que hemos visto, no debería haber ningún motivo para que su salida se retrase. ¡La coña de juego tiene que estar terminada pronto!*

RETRASO DE DUNGEON KEEPER... ¿POR QUÉ?

Siendo como es **PC ZONE** una autoridad en todo lo relacionado con *Dungeon Keeper*, ¿puede alguien decirme por qué tarda tanto el juego? Tenía la impresión de que iba a salir antes de Navidad. Después se dijo que en marzo... y ahora, ¿qué? ¿Hay alguna fecha de edición final?

J. Grande, Soria

Una de las principales razones del retraso fue que todo el equipo de Bullfrog no estaba demasiado contento con la forma en que las cosas estaban saliendo. Sin embargo, ahora, y habiendo charlado con varios de los implicados, podemos confirmar que aparecerá en muy poco. Hu-ijoder!-rra. Los que tienen que ver con el proyecto parecen estar satisfechos del mismo, y, según se dice, Peter Molyneux «se ha metido en ello al fondo». Así que son buenas noticias, ¿no? Con suerte podremos ofrecerte un análisis el mes que viene. Vamos a cruzar los dedos, ¿eh?



EL PÚLPITO DIGITAL



Fe, paciencia, y más moral que el Alcoyano son requisitos para aguantar las largas esperas a las que nos someten los fabricantes de juegos. Al menos, intentemos averiguar el porqué.

¿Cuánto tiempo hace que esperamos *Formula 1 GP 2*?, ¿y *Quake*? ¿Por qué ha tardado seis años, si es que realmente sale este año, *Battlecruiser 3000 A.D*? ¿Es que son inútiles los programadores o es que los que ponen la pasta no saben lo que quieren? El caso es que este es un negocio como otro cualquiera, y por lo tanto sujeto a vaivenes económicos y sociales como los demás. El ejemplo de *Battlecruiser* es muy claro: sólo la perseverancia de Derek Smart ha conseguido que ¡seis años después!, alguien siga financiando su grandioso proyecto.

También el perfeccionismo (y esto es una ventaja para nosotros) de algunos programadores pueden retrasar un programa hasta el punto de que sólo ellos saben realmente cuando estará listo. Nos referimos claro está, a Geoff Crammond, responsable del inmortal *Formula 1 GP* y de su secuela, cuya tardanza tiene a un servidor al borde de la deserción. Y es que no hay comunidad más paciente y fiel que los sufridos jugadores. Fe no nos falta para preguntar por enésima vez al tendero de turno: ¿ha llegado algo nuevo?, ¿y de importación? ¿cúando llegará el *Tromelporp 3*? (tranquilos, el nombre me lo he inventado para la ocasión). Las tristes huestes de adictos al juego se dejarán las pestañas comprobando personalmente que, efectivamente, dicho juego no está en la tienda. Sólo nos queda volver a casa cabizbajos, y machacar nuestras demos una y otra vez, y eso cuando las hay. Un ejemplo de este tipo es el de *Silent Hunter*, un simulador de submarinos de la Segunda Guerra Mundial producido por SSI, del que se puso en circulación una demo a finales del 95, y que ha llegado por fin a nuestra redacción estos días. La demo consistía en un solo escenario, pero con todas las funciones de la simulación completas. El caso es que hizo el efecto pretendido, ponerme los dientes largos hasta rayar el suelo, y obligarme a amenazar al dire de PCZONE con venir cada día a la redacción si no conseguía una copia para comentar de *Silent Hunter*...



Otras demos tienen como propósito recabar opiniones sobre el juego con vistas a posibles modificaciones, y de paso aumentar la expectación. Los chicos de iD, ya lo han hecho, con la distribución, sólo electrónica, del test de *Quake* para multijugador. Es tanto lo que iD se juega con el lanzamiento del sucesor de *DOOM*, que han decidido que el mismo público les ayude a pulir el producto. Debido a la casi infinita cantidad de configuraciones posibles de un PC, es prácticamente imposible para los programadores saber si habrá incompatibilidades de hardware, hasta que llegan las primeras quejas. De esta manera, intentarán evitar dar la sensación de producto no acabado de la que han sufrido algunos juegos. Es curioso analizar la trayectoria de *Quake* desde que Id desveló algunos de los detalles sobre este revolucionario juego. En un principio se dijo que sería una evolución de *DOOM*, ambientada en un escenario fantástico-medieval, y que la principal arma del protagonista sería algo así como un martillo. De inmediato se organizó un revuelo considerable, los jugadores querían armas más contundentes, y nadie quería desprenderse del lanzacohetes y de la escopeta de doble cañón, je, je. Tras los correspondientes meses en busca de exclusivas sobre el juego, la fecha de llegada de *Quake* parece ser inminente, y afortunadamente, en Id han rectificado, y las armas disponibles seguirán garantizando la oportunidad de utilizar armas de largo alcance, que tanto nos hicieron disfrutar en *DOOM*.

En definitiva, cuando un proyecto se retrasa para poder ofrecer al público un producto de primera, vale la pena esperar. Esperemos que fiascos como el de *Frontier II*, otro juego que tardó lo suyo en llegar para después defraudar a todos por sus fallos y errores de programación, no se vuelvan a repetir. Con nuevos avances en el hardware apareciendo cada mes es difícil para las compañías plantearse unos objetivos que con toda seguridad habrán de ser revisados sobre la marcha para acomodarse a los nuevos estándares. Pero por favor, que no olviden que seguimos aquí, esperando. Seguiremos guardando espacio en nuestro disco duro para *F1 GP2* y *Battlecruiser 3000 AD*, pero que no tarden.

PC ZONE - EL PÚLPITO DIGITAL
C/ CONDE BORRELL, 208, 2º 4ª
08029- BARCELONA







Le tiene miedo... al «Mr.Cursor» del mes pasado, y a la televisión en directo.

Vaya, hombre. Me veo metido en una de esas situaciones típicas de las «segundas partes», de manera que recapitulemos rápidamente:

El «Mr. Cursor» del mes pasado terminó en mitad de una vista judicial, con vuestro servidor en el papel del ministerio fiscal. El acusado era un juego «ficticio» llamado *SpaceWar 9*, y los cargos contra él eran el uso de hardware moderno como tapadera para métodos viejos, en lugar de explorar su potencial a un nivel más amplio y profundo. He aquí un fragmento:

Fiscal: –Hum... Si lo filmara a usted con una cámara de alta velocidad y después lo ejecutase a un porcentaje normal, ¿tendría usted un aspecto, digamos, «movido» o «desigual»?

SpaceWar 9: –¿Eh? Por supuesto que sí. iAh, ya veo a dónde quiere ir a parar, pero no puede culparme por el hecho de que nosotros tengamos equipos guapos y ustedes no! *[SpaceWar es un producto americano -El editor]*

Fiscal: –Ni tampoco es ésa mi intención. Y no es el hardware lo que aquí estamos juzgando, sino lo cuerdamente que es utilizado. ¿Qué ocurriría, entonces (...) *[En este momento se terminó el tiempo, con lo que el defensor ganó un aplazamiento de treinta días... que pasó en la biblioteca. La sesión, no obstante, se reanuda ahora.]*

Juez: –Por la facultad que se me otorga, disuelvo el jurado y doy por finalizado el juicio. No estaba yendo a ninguna parte, y se desarrollaba tan lentamente que hasta yo, el juez Bufton Tufton, apenas consciente la mayoría de veces, ni aunque me fustigue una puta «sado» enfundada en cuero, empezaba a cansarme. Todos los gastos quedarán cubiertos, claro está, por el contribuyente. Y los letrados implicados recibirán una bonificación de nueve trillones de pesetas... sólo por ser letrados. iViva el derecho!

Mr. Cursor se vuelve loco por los medios de comunicación

Mr. Cursor: *[Pensando con rapidez]* –iMierda! Así que eso es todo. iMaldito bribón! Mi próximo turno de preguntas se ha esfumado. Pero... no todo está perdido. Seguro que hay algún chaval de los medios de comunicación por los pasillos, fuera del juzgado. A ver lo que pasa cuando salga por esa puerta...

Corresponsal de la «CNN»: –¿Qué piensa sobre el veredicto?

Corresponsal de la «BBC»: –Debe usted sentirse devastado...

Revista «Hola»: –¿Podemos sacarle una foto a su perro? ¿Y a su salón? ¿Con usted y su señora sentados junto a Rociíto (y el «maromo»)? ¿Qué me dice de su jardín? ¿Qué papel pintado tiene en la pared de su casa?

Corresponsal de «Sky News»: –Tenga algo de dinero... aquí hay tres «kilos», ivéngase con nosotros!

Corresponsal de «El caso»: –iAquí hay un millón seiscientas mil! iQueremos denunciar los juegos de ordenador como la obra del diablo!

Corresponsal de «Interviu»: –iChaval, vamos a hablar en serio! Primero un buen lanzamiento, y después hacemos un libro. iUn montón de pasta!

Editorial: –iPrimero el libro! iY después un serial en *Antena 3*! iNo puede fallar! iHaremos que lo escriba un «negro»! iDinero de cojones! iJosé María Carrascal!

Tipo raro con un cardigan amarillo: –Señor, represento a la Iglesia de la Cienciología. Sígame y le llevaré a Venus.

Equipo del programa televisivo «Esta noche... cruzamos el Mississippi»: –¿Por qué no se piensa la posibilidad de hacer una entrevista con Pepe Navarro? Por favor... iTenemos un helicóptero!

[Mr. Cursor sopesa las ofertas...] iJoder! Vaya chollo. ¿Con cuál te quedarías tú? Lo de Venus sonaba bien, y lo de salir fotografiado con Rociíto y el *julai* también, pero creo que me quedaré con la entrevista con Pepe Navarro. (Después de todo, allí se representa al «tipo medio», no hay que tener en cuenta a los gilipollas que suelen desfilar por el programa.

Bueno, vamos allá... He conseguido (de forma algo pretenciosa) que me hagan una entrevista en el «Mississippi», y ahora... iestamos en el aire! iDelante de millones! (Oh, no; súbito ataque de pánico).

Pepe Navarro: –iDios mío! El presentador se ha caído encima del mapa del tiempo.

«Pepelu»: –No importa, es lo que todo el mundo estaba esperando. Olvídalo, que tenemos un invitado repentino. Un tal Mr. Cursor. Tiene algunas noticias muy perturbadoras, según parece, respecto a...

Pepe Navarro: –iEspera! Tenemos un *flash* de última hora... Carrascal ha muerto. iEs oficial! Fue arrastrado al fondo del Manzanares al engancharse la corbata... Gracias por la noticia, chicos. Volvamos a usted, Cursor, ¿qué tiene que decirnos? Dese prisa, por favor, nos queda poco tiempo...

Mr. Cursor: –Hum, er, bueno... yo creo que los ordenadores modernos son lo suficientemente rápidos como para llevar a cabo auténticas pautas de inteligencia artificial, pero que, la mayoría de veces, es culpa de los gráficos, ¿no? No es que haya nada malo con unos buenos gráficos, pero, hum, nunca se preocupan de, er... bueno, digámoslo de este modo... oh, corta... Lo siento, estoy muy nervioso, pero...

Pepe Navarro: *[Interrumpiendo]* –Ahora es el momento de pasar a la calle, donde nos van a explicar cómo se hace un caldo gallego «como Dios manda»...

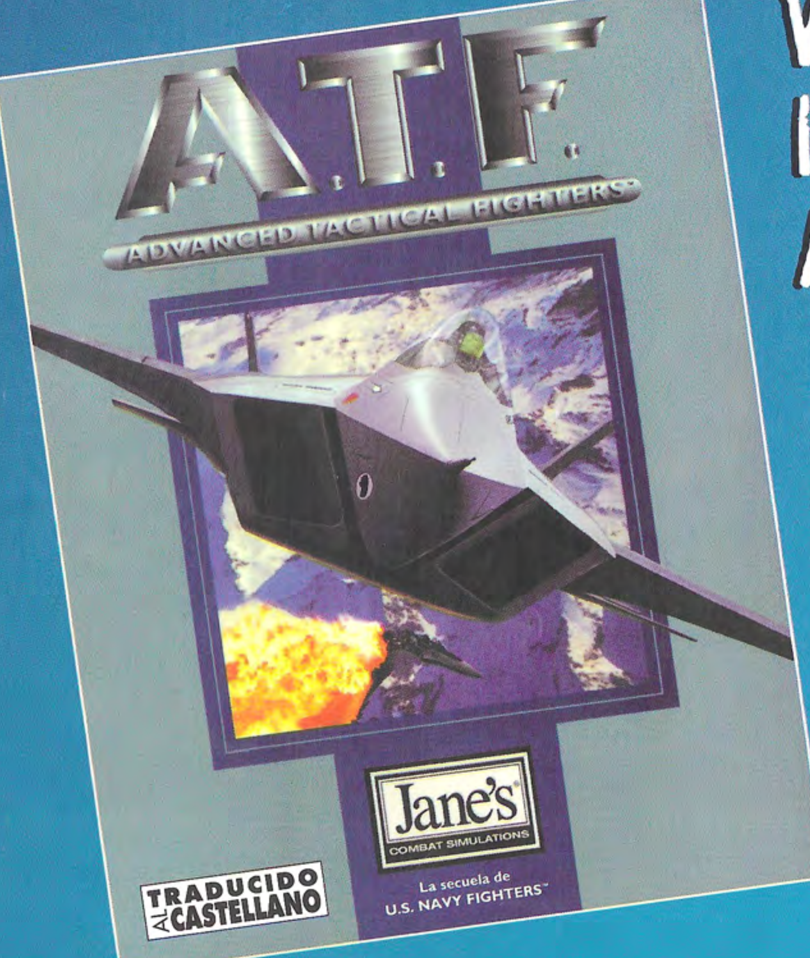
Un transeúnte del corro: –«Gallegu», como decimos nosotros, Pepe *[risilla estúpida.]* –Quiero decir que la inteligencia artificial no importará un carajo dentro de cinco años. Todos los juegos de ordenador serán pantagruélicos asuntos de varios jugadores, jugados a través del videoteléfono o lo que sea.

Pepe Navarro: –¿De verdad? iNunca lo hubiera dicho! iEs todo muy «futurístico»!

El fantasma de Jose Maria Carrascal: –iAsí es! Pero, una vez defenestrado el felipismo, los programadores no harán más que proporcionar los decorados, la meta, y el «hardware» *[pronunciado con acento camelo]* virtual con el que alcanzarla. La inteligencia la proporcionarán los humanos que tomen parte. Pero volviendo a lo del caldo gallego, hay que coger dos tomates...

Mr. Cursor: *[En silencio]* –Creo que cogeré el abrigo.





VELOCIDAD... INVISIBILIDAD... AGILIDAD ...

LA AMPLIA EXPERIENCIA MILITAR DE JANE'S INFORMATION GROUP LE OFRECE SIETE DE LOS MÁS AVANZADOS Y PELIGROSOS CAZAS.





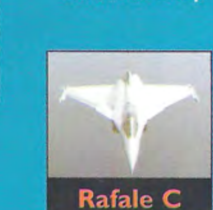
- Guía de referencia multimedia Jane's All The Worlds.
- Diseñe sus misiones en solitario o multijugador.







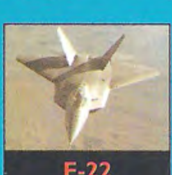

- Juego por módem y a través de red.
- Nuevas campañas con 80 misiones basadas en la inteligencia global de Jane's Information Group.





- Múltiples estados de daños para todos los aviones.
- Avanzados gráficos 3D y sorprendentes efectos especiales.





- Nuevos terrenos realizados totalmente a base de texturas mapeadas.
- Nuevos enemigos, incluyendo el Eurofighter y Mirage 2000.





Contacte con Jane's en **http://www.janes.com/janes.html**
o en la página de EA en **http://www.ea.com/janes.html**

